New RPG Order

Prezentuje

Świat Mroku – Podręcznik Główny 2 edycja

Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 161
Rozdzielczość.....: 2450x3220
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1999
Data release'u.....: 2009.01.22

Opis:

Czy ośmielisz się podróżować po tajemniczych zakątkach Świata Mroku? Podróżować do tych zakazanych miejsc, gdzie nawet wampiry boją się chadzać. Stąpać po eleganckich salonach europejskich starszyzny i wędrować w mrokach Czarnego Kontynentu. Zagubić się w Zakazanym Mieście Pekinu i doświadczyć tego, co kryje się w wodach Amazonki. Świat Mroku: Druga Edycja uaktualnia wcześniej wydane informacje i opisuje wszelkie nowe szczegóły dotyczące gier narracyjnych.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

ŚWIAT™

MROKU

DRUGA EDYCJA

PODRĘCZNIK DO GRY WAMPIR: MASKARADA™

Świat Mroku

Druga Edycja

Istnieją na Ziemi i na Niebie Rzeczy Niepojęte

„Żyjemy na spokojnej wyspie ignorancji, pośród czarnych mórz nieskończoności i wcale nie jest powiedziane, że w swej podróży zawędrujemy daleko"

— H.P. Lovecraft, „Zew Cthulhu"

WKŁAD W OPRACOWANIE ORYGINALNE

Autorzy: Mark Cenczyk (Azja), Ben Chessell (Karaiby), Richard Dansky (Ameryka Północna), Graeme Davis (Wyspy Brytyjskie), James Estes (Egipt), Alex Hammond (Karaiby), Angel McCoy (Afryka), Deena McKinney (Europa), James Moore (Ameryka Środkowa i Północna), Lucien Soulban (Arabia), Richard Watts (Australia)

Materiał uzupełniający: Robert Hatch oraz Richard Dansky

Opracowanie: Robert Hatch

Redaktor: Ronni Radner

Odpowiedzialny za wydanie: Richard Thomas

Dyrektorzy artystyczni: Aileen E. Miles oraz Lawrence Snelly

Skład i układ graficzny: Matt Milberger

Ilustracje: Jason Brubaker, Pia Guerra, Eric Lacombe, Ron Spencer, Michael Gaydos, E. Allen Smith, Dennis Calero, Larry MacDougal, Anthony Hightower, Heather McKinney

Ilustracja na okładce: John Matson

Projekt okładki: Matt Milberger

PODZIĘKOWANIA

Andrew „Renaissance Man" **Bates**. Sprzedaje, rysuje, pisze, przeprowadza wywiady, podpisuje – to tylko nieliczne z jego talentów, które mógłbym wymienić.

Emory „Double Duty" **Hester,** za dzielenie mych trudów (jeśli nie tylko mojego Guinness'a).

Laura „Deathbird Row" **Perkinson**, za podążenie śladami Buckelew'ego do piekła.

Michelle „Flecktone" **Prahler**, za nasze, um, eh, połączenie się, eh, no, (uf! aj!), Ball-Gag Phelgm-Man i, hm, uhm, Mentolowo Świeżą Kobietę (ajć!).

Greg „Delta Delta Delta" **Fountain**, za odkrycie w nas ducha tropicieli. (A teraz schowaj go tam gdzie go znalazłeś, Greg!)

WHITE WOLF GAME STUDIO

735 PARK NORTH BOULEVARD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1996,1999 White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji.

Wampir: Maskarada, Mag: Wstąpienie, Wilkołak: Apokalipsa, Wraith: the Oblivion, Changeling: the Dreaming oraz **Świat Mroku: Druga Edycja** są zarejestrowanymi znakami handlowymi White Wolf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, nazwy i imiona, miejsca oraz tekst niniejszej publikacji są chronione prawem autorskim przez White Wolf, Inc.

Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw firm czy produktów lub odwoływanie się do nich nie jest próbą naruszenia znaków handlowych lub praw autorskich.

Podręcznik ten korzysta z sił nadprzyrodzonych dla tworzenia tła, postaci i tematów. Wszystkie mistyczne i nadprzyrodzone elementy są fikcyjne i przeznaczone są tylko dla rozrywki. Przez wzgląd na wagę problemów poruszanych w tej książce doradzamy czytelnikom rozwagę.

Strona White Wolf pod adresem http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf oraz rec.games.frp.storyteller

Słowo od White Wolf Game Studio

Słowo miesiąca: DOH!

Kiedy po raz pierwszy zacząłem prace nad **Clanbook: Lasombra**, byłem zadowolony z jej pikanterii i atmosfery jaką utrzymywała. Oczywiście, odbiega ona w dużej części od uduchowionego stylu Richarda Dansky, powinno się jednak pochwalić spostrzegawczość oraz wnikliwość niezmiernie utalentowanej Jennifer Hartshorn.

Niestety, jej praca nie została doceniona – przynajmniej nie za to, za co powinna była. Nie wiedząc nic o tym, że Jen rozpoczęła dalsze prace nad książką zanim jeszcze ją dostałem, mimowolnie pozbawiłem ją zasług, za co przesyłam moje uniżone, dozgonne przeprosiny. Jestem uosobieniem poniżenia! Jestem ścierwem! Jestem podłą, zawszoną, ohydną, patetyczną, skretyniałą kanalią na niewiele wyższym poziomie rozwoju niż plugawa pleśń!

W przyszłych wydaniach niniejszej książki błąd ten zostanie poprawiony. (O.K., Jen, skończyłem już! Puść teraz moje gardło – proszę – khe – nie mogę oddych09u*{a%jd'fs

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Aleksandra Antczak
Korekta: Ewa Kwiecień
Skład i łamanie: Maciej Byczyński

Informacje na temat sprzedaży:
ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: 36-88-31, tel.: 634-47-90
Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry Wampir należą do: ISA Sp. z o.o.

SPIS TREŚCI

Rozdział Pierwszy: Ojczyzna Odwagi: Ameryka Północna Nocą (Richard Dansky) 5

Rozdział Drugi: Karaiby Mroku (Ben Chessell oraz Alex Hammond) 19

Rozdział Trzeci: el Baile de Sangre: Ameryka Środkowa i Południowa (James Moore) 27

Rozdział Czwarty: Wyspy Brytyjskie (Graeme Davis) 43

Rozdział Piąty: Baśnie Starego Lądu: Europa Nocą (Deena Mckinney) 67

Rozdział Szósty: Wichry Pustyni: Arabia Nocą (Lucien Soulban) 89

Rozdział Siódmy: Zapomniane Królestwo: Egipt (James Estes) 103

Rozdział Ósmy: Afryka: Czarny Kontynent (Angel McCoy) 117

Rozdział Dziewiąty: Obcy: Rodzina z Azji (Mark Cenczyk) 133

Rozdział Dziesiąty: Australia Nocą (Richard Watts) 147

OJCZYZNA ODWAGI: AMERYKA PÓŁNOCNA NOCĄ

Jestem nic nie wartym tchórzem. Jestem również Amerykaninem. To jest, z Ameryki Północnej. Jestem odpowiedzialny za mordowanie niewinnych mężczyzn, kobiet i dzieci – tysięcy ludzi. Moje samoloty, karabiny, pieniądze i moi żołnierze – to moja krew na mych dłoniach. Wszystko to moja wina. Nie wolno mi myśleć źle.

— X, „Nie Wolno Mi Myśleć Źle"

Żaden spośród wszystkich kontynentów świata nie jest polem równie zawziętej walki pomiędzy Sabatem a Camarillą, jak Ameryka Północna. Również nigdzie indziej walka ta nie jest aż tak ważna. Nowy York, Los Angeles oraz Waszyngton, D.C. – wszystkie są warte walki; rynki handlu, media i broń – wszystkie są pożądane. W fabrykach komputerowych Kalifornii, stanu Waszyngton i Massachusetts znajdują się duże składy krzemu; na północy Kanady oraz w głuszy Alaski znaleźć można rozległe, nietknięte złoża surowców naturalnych. Wielkie Równiny wciąż są spichlerzem świata, a zagłodzenie stada wroga oznacza głód również dla niego. Znajdują się tu bogactwa warte walki, a stratedzy obydwu stron – tak jak i ci, którzy stoją za nimi – są tego świadomi.

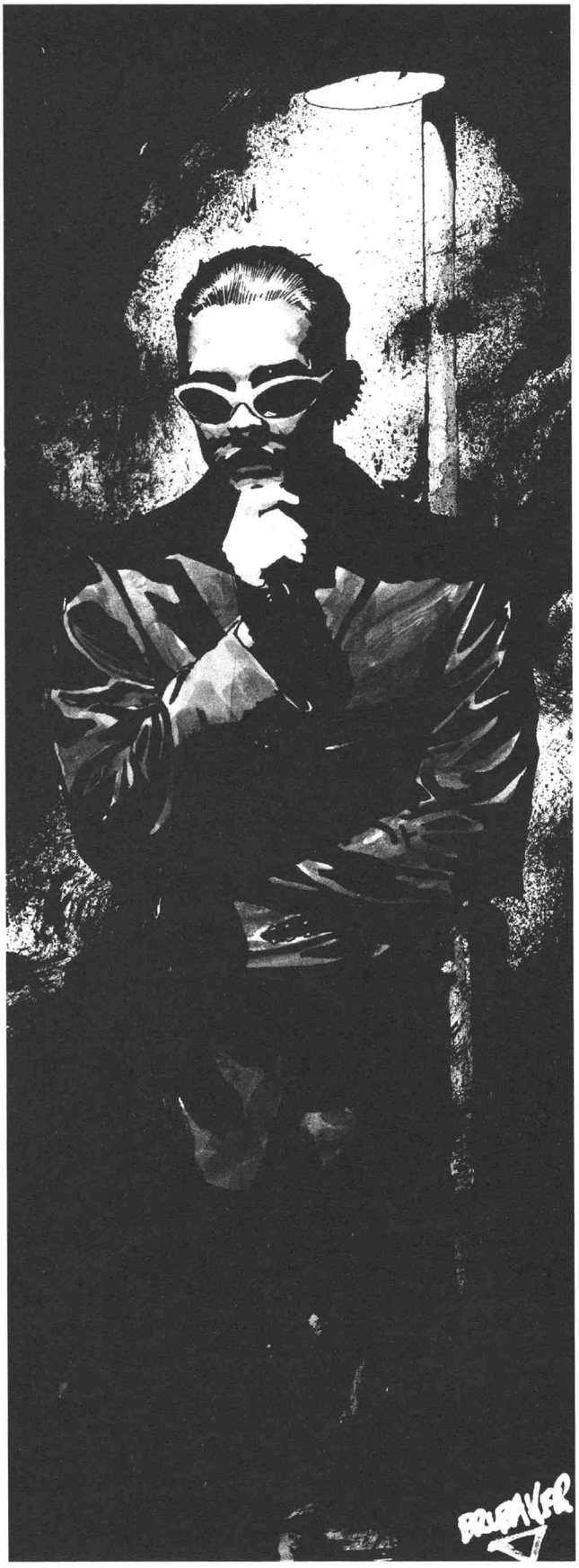
W Europie walki uległy spowolnieniu i stały się bardziej przewidywalne. Tutaj są one wciąż ostre i bestialskie, gdyż nawet najstarsi z obywateli mieszkają na tej ziemi zaledwie od kilku wieków. Sprawy nie zestarzały się tak, jak na starym Kontynencie. Z drugiej strony istnieją tu wciąż tubylcze stworzenia wystarczająco potężne, by rzucić Rodzinie wyzwanie do walki o władzę nad nocą. Na arenie pozbawionej najczęściej zarówno nieznośnych wilkołaków, jak i Przedpotopowców, oddających władzę w ręce swych marionetek, wampiry Ameryki Północnej dają co noc krwawe przedstawienie. Nawet nieregularni gracze odkryją, że życie tu jest intensywne i śmiertelnie groźne.

Geografia

Populacja Rodziny Europy tkwi w jasno określonych ramach podziałów klanowych i sektowych. Hiszpania? Lasombra i Brujahowie. Austria? Tremerowie... itd. W Ameryce Północnej sprawy mają się zupełnie inaczej. Stale napływające fale imigrantów, migracje w głąb kontynentu, nie wspominając o braku wojen decydujących o wewnętrznych podziałach, gruntownie wymieszały i rozrzuciły wszelkie wampirze klany i związki na całym obszarze Stanów Zjednoczonych i Kanady.

Uwaga Dotycząca Formatu

W tej książce rozdział „Ameryka Północna" celowo dotyczy tylko Stanów Zjednoczonych i Kanady. Poza tym, z powodu wielu wewnętrznych sprzeczności i niezgodności pomiędzy tymi dwoma państwami, zamiast opisywać po kolei stan po stanie i prowincję po prowincji, zdecydowaliśmy się na krótki przegląd głównych regionów kontynentu. Szczególną uwagę skupiliśmy na dwóch typowych miastach: jednym dużym i drugim nie tak całkiem dużym.



PODSTAWOWE DANE

KANADA

Zajmującą obszar ponad dziesięciu milionów kilometrów kwadratowych Kanadę zamieszkuje zaledwie 27-milionowa populacja śmiertelników, z których większość osiedliła się w obrębie 300-kilometrowej strefy na północ od granicy ze Stanami Zjednoczonymi. Teoretycznie większość Kanady znajduje się pod kontrolą Camarilli, lecz wszystkie tereny położone poza ową magiczną granicą 300 kilometrów (jak i wiele znajdujących się na południe od niej) pozostawione są władzy Lupinów. We wschodniej Kanadzie i na obszarach do niej przylegających obserwuje się dużą aktywność Sabatu; niektóre części Quebeku (włącznie z Montrealem) oraz Ontario (wraz z Toronto), jak również graniczące z tymi regionami tereny Stanów Zjednoczonych są kontrolowane przez Sabat. Tak zwane Prowincje Morskie i Preriowe (włącznie z takimi miastami jak Alberta czy Edmonton) oraz Kolumbia Brytyjska pozostają zasadniczo nieskażone obecnością Sabatu i są słabo zaludnione zarówno przez ludzi, jak i wampiry. Dwa największe miasta Kanady podlegają Sabatowi. W sumie, czemu antitribu mieliby się przejmować rybakami z Grand Banks?

Największym zmartwieniem wampirów Camarilli jest to, czy uda się utrzymać Maskaradę, czy też nie. Znacznie niższy niż w Stanach, wskaźnik przestępczości w Kanadzie, wymusza na członkach Rodziny tego kraju stosowanie dodatkowych środków ostrożności. Podsumowując, kanadyjskich wampirów jest mniej, są bardziej rozproszone oraz rzadziej, niż ich amerykańscy odpowiednicy, skłonne odbierać ludziom życie bez powodu. Zachowanie to wynika raczej z instynktu samozachowawczego niż z moralności; niepohamowana, brutalna przemoc szokuje i mobilizuje kanadyjską społeczność w sposób, w jaki Amerykanie już nie reagują. Podsycane przez opinię społeczną poszukiwania groźnego przestępcy będą trwały dopóty, dopóki nie zostanie on znaleziony.

Kanada posiada liczne bogactwa naturalne oraz solidną infrastrukturę przemysłową, stojącą na wysokim poziomie technicznym. Prowincje Preriowe wraz z polami naftowymi Alberty mają dobrze rozwinięte rolnictwo. W Edmonton znajduje się, oprócz wielu innych rzeczy, największe centrum handlowe świata, które wykształciło własną subkulturę przestępczą oraz wampirzą. Na wschodnim wybrzeżu separatystyczne ciągoty francuskiej części ludności Quebeku oraz wyczerpywanie się zasobów rybnych Grand Banks poważnie zaszkodziły interesom Prowincji Morskich. Jednak Quebek i Ontario nadal pozostają dobrze prosperującymi, rywalizującymi ze sobą prowincjami, mimo iż jedna z nich uparcie dąży do secesji, a druga ciężko pracuje nad zachowaniem integralności terytorium kraju.

Separatystyczny ruch Quebecois (francuskojęzycznych mieszkańców Quebeku), któremu przeciwstawia się Federalistyczny Ruch Quebeku oraz reszta kraju, skupia się wokół podejmowanych przez francuskojęzyczną mniejszość prób odłączenia się od Kanady i stworzenia własnej republiki. Przeprowadzone w 1995 roku referendum wykazało, że mieszkańcy prowincji opowiadający się za utrzymaniem unii z Kanadą mają na razie niewielką przewagę.

Jak już wcześniej wspomniano, większość wampirzej populacji skupia się wokół miast i miasteczek położonych nad granicą ze Stanami. Na zachód od Jeziora Huron nie notuje się obecności Sabatu, co oznacza, że Camarilla bezspornie rządzi Prowincjami Preriowymi. Podobnie jak gdzie indziej, populacja kanadyjskich Kainitów składa się z mieszanki siedmiu głównych klanów z małą domieszką członków innych organizacji. Mimo takiej, zwykle rodzącej konfllikty, różnorodności wszyscy zachowują się jak najbardziej przyzwoicie. Odległości dzielące miasta są zbyt duże, a tereny pomiędzy tymi oazami cy-

wilizacji zbyt pełne Lupinów, aby podejmować podróż między nimi, poruszając się po ziemi. Przestępstwa mogą doprowadzić do wygnania, a wygnanie zazwyczaj oznacza śmierć. Dodatkowo, przy tak potencjalnie silnej presji ze strony śmiertelników, kanadyjscy członkowie Rodziny będą zdecydowanie stali po stronie książąt, jeśli dojdzie do wymierzania kary łamiącym prawo. Jakby nie patrzeć, oni także nie mają gdzie uciekać.

Zamieszkała przez japońskie wampiry Kolumbia Brytyjska pozostaje poza walkami Sabatu z Camarillą. Rządzona przez niezależnego Księcia Sigfrieda Vancouver jest przykładem godnym naśladowania – całkowicie wolna od powikłań związanych z działalnością wszelkich sekt, podlega władzy absolutnej.

Stany Zjednoczone Ameryki

Nowa Anglia

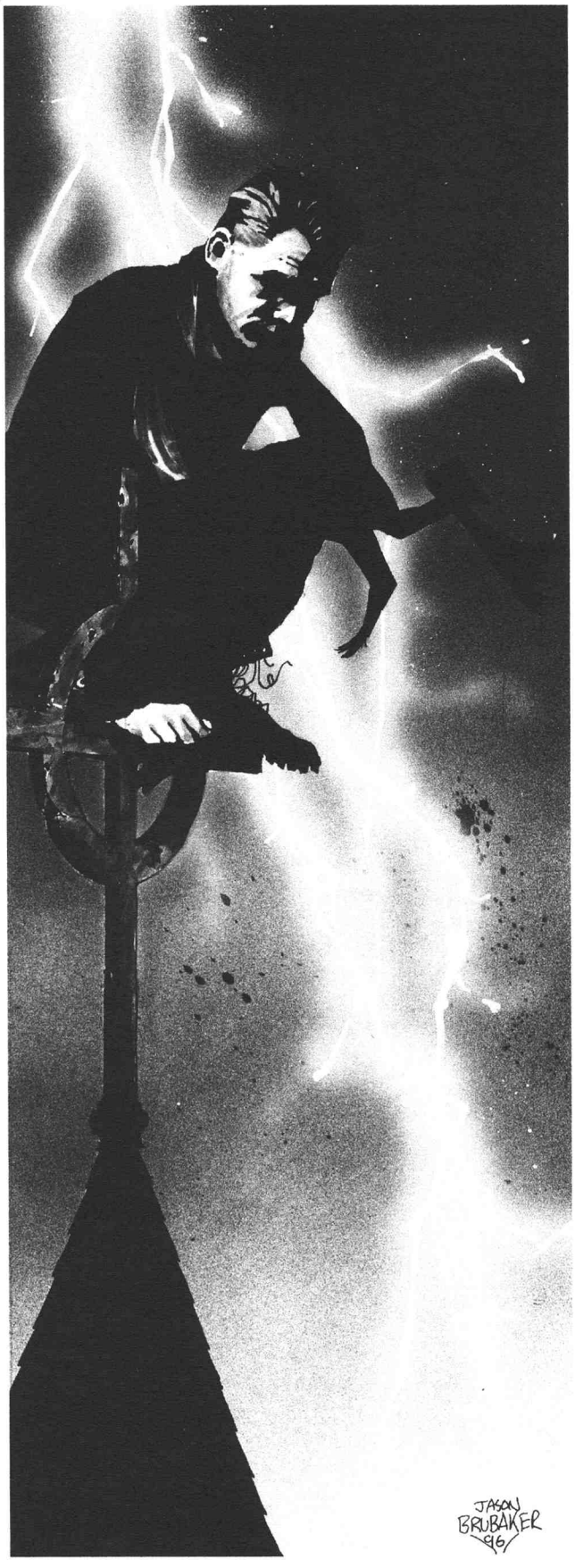
Nowa Anglia to obszar kontrastów; obszar, w którym znaleźć można zarówno wymarłe miasteczka przyfabryczne, jak i Góry Zielone, których mieszkańcy wyróżniają się szczególnym poszanowaniem tradycji, a największe miasto szczyci się księciem pochodzącym z klanu Malkavianów. Na terenie Stanu Massachusetts, licznie zamieszkałego przez członków Sabatu, ulokowana jest duża część nowoczesnego przemysłu regionu oraz większość jego populacji. Położone dalej na północ Maine całkowicie podlega rządom Sabatu, co jednak nie ma wielkiego znaczenia, ponieważ w tym stanie większość populacji ludzkiej i członków Rodziny skupia się „Na Wschodzie", z daleka od siejących spustoszenie Lupinów. Connecticut jest najlepiej prosperującym stanem Nowej Anglii, nie podlegającym wpływom Sabatu, lecz graniczy z rządzonym przez Sabat Nowym Jorkiem. Będąc ojczyzną wielu firm ubezpieczeniowych i finansowych oraz wielu bogatych ghuli codziennie dojeżdżających do Nowego Jorku, jest również centrum zaopatrzenia obleganych tam Ventrów.

Stany nadatlantyckie

Gęsto zamieszkane, jeśli wręcz nie kontrolowane przez wampiry Sabatu, najgęściej zaludnione regiony kraju należą również do najniebezpieczniejszych, w szczególności takie miasta jak Nowy Jork, Filadelfia, Baltimore czy Camden. Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych grupa łowców wyróżniających się szczególnym upodobaniem do ognia oczyściła to ostatnie miasto z jego wampirzej populacji. Od tamtego czasu kilku członków Camarilli z Filadelfii uciekło przez Delaware i ponownie zasiedliło Camden. Do południowej granicy tego regionu przylega Waszyngton, D.C., jak do tej pory, przynajmniej teoretycznie, wolne od spustoszenia jakie sieje Sabat.

Południe

Obszary położone dookoła czarujących miast Wybrzeża Atlantyckiego, takich jak Charlotte, Charleston, Richmond i Atlanta, są tym, co różni Południe od reszty kraju. Leżąca na zachodzie na Wyżynach Appalachów – Appalachia oraz Głębokie Południe, w skład którego wchodzi Floryda i takie stany jak Mississippi czy Południowa Alabama wraz z jej liczną populacją kubańskich emigrantów oraz emerytów z Północnego wschodu, nie są w ogóle uważane za integralną część Południa.



W przeciwieństwie do poprzednich dwóch regionów, Południe bezustannie rozwija się ekonomicznie. Ludność wciąż migruje na południe w poszukiwaniu pracy, licząc na niższe koszty utrzymania i swobodniejsze, bliższe natury życie; za ludnością podąża przemysł. Wraz z przemysłem przesiedlili się en masse Ventrowie, z nimi zaś Toreadorzy i Tremere, którzy również widzą tu okazję dla siebie.

Z drugiej strony, na Głębokim Południu przeważają obszary rolnicze z niewielką liczbą zakładów przemysłowych skupionych w takich miastach jak Birmingham. Wampiry zamieszkujące tereny nieprzemysłowe zazwyczaj wywodzą się z klanów Gangrel lub Nosferatu, których członkowie stanowią większość również w Appalachii, mimo iż tereny te są bez wątpienia pod kontrolą Lupinów. W miastach można także spotkać niedobitki Ventrów i Brujahów, mniej więcej w równych proporcjach. Pierwsi wywodzą się od byłych właścicieli wielkich plantacji, a drudzy od skazańców, którzy byli pierwszymi kolonistami Georgii.

Wielkie Równiny

Tereny te zostały oczyszczone z członków Rodziny w latach trzydziestych. Nieumarła populacja zaczęła powracać na Wielkie Równiny w ciągu ostatnich trzech dekad. Miasta Kansas i Saint Louis zamieszkują liczne populacje wampirów. O ile znaczna liczebność przebywających w Kansas członków Rodziny jest w dużym stopniu zrozumiała ze względu na olbrzymią ilość zarzynanego tu bydła, będącego jednym z głównych źródeł utrzymania miasta, o tyle Saint Louis jest raczej zagadką. Szczególnie, jeśli weźmie się pod uwagę, że większość członków jego Camarilli wywodzi się z klanów Brujah i Nosferatu.

Położone dalej na północ bliźniacze miasta Minneapolis i St. Paul są zdominowane przez Ventrów w niespotykanym nigdzie w Ameryce Północnej stopniu. Plotki głoszą, że został tam podpisany pakt o nieagresji z miejscowymi Lupinami z klanu Tubylcy Betonu, co może doprowadzić do niespotykanej współpracy pomiędzy dwoma Przebudzonymi Rasami. Efekty takiego sojuszu mogą okazać się bardzo owocne; oba Bliźniacze Miasta są dobrze prosperującymi, czystymi i popularnymi terenami łowieckimi.

Wokół Madison i Wisconsin istnieje mały, wolny i anarchiczny stan z około tuzinem stałych mieszkańców. Rządzony przez łysiejącego, zgarbionego i opierzonego Gangrela, którego określa się powszechnie przezwiskiem „Sęp", Wolny Stan Madison jest punktem przeładunkowym i bazą zaopatrzeniową oraz miejscem rekrutacji nowych członków dla około 20 anarchicznych gangów.

Południowy Zachód

Duża część przemysłu amerykańskiego przenosi się właśnie do południowo-zachodniej części kraju. Zwłaszcza Phoenix jest skupiskiem firm będących pod wpływem Rodziny. Jednak, z pewnych powodów, członkowie Rodziny z południowego-zachodu działają wyłącznie w obrębie miast. Poza ich granicami leżą silne skupiska Uktenów i Wendigo, a tuż za granicą z Meksykiem zebrana jest większość sił Sabatu. W rzeczywistości, część zachodniego Texasu wpadła już pod władzę Sabatu, a niektórzy z bardziej paranoicznych członków Rodziny z takich miast jak Dallas czy Albuquerque zastanawiają się, co ich powstrzymuje przed zajęciem dalszych terenów.

Prawdopodobnie ci szanowani członkowie Camarilli byliby znacznie szczęśliwsi nie znając odpowiedzi na swoje pytanie: Rada Sześciu antitribu Lasombry, w głębokiej tajemnicy przed Sabatem, spotyka się co roku w Santa Fe w celu przedyskutowania sposobów utrzymania granicy w jej obecnym stanie. Wszyscy sześcioro wywodzą się co najmniej od konkwistadorów i nikt, jak do tej pory, nie odkrył powodu, dla którego krzyżują główne plany Sabatu. Są oni, najwyraźniej, zupełnie nie związani z Camarillą, gdyż rozmyślnie do-

prowadzili do napływu nowej rodziny do Phoenix i Tucson zamiast raczej pozwolić im rozprzestrzeniać się na całym obszarze. Ci nieliczni spośród Inconnu, którzy są świadomi istnienia Rady Sześciu, obserwują ich uważnie i starają się dotrzeć do tego, co też te wampiry odkryły dawno temu i tak uparcie starają się ochronić przed wpływami innych.

Stan Utah jest geograficzną zagadką: na całym jego obszarze nie znajdzie się ani jednego członka Rodziny. Nieważne czy z Camarilli, Sabatu czy też niezależnych, w Utah nie ma wampirów. Przynajmniej, o żadnym nikt nie słyszał.

Wolny Stan Kalifornia

Miejsce pierwszej i najskuteczniejszej Rewolty Anarchicznej w Ameryce Północnej, Wolny Stan Kalifornia, narodził się w Los Angeles. Jednak fala rewolucji szybko rozeszła się po całym stanie. Obecnie cały Sekwojowy Stan jest albo niezależny, albo walczy. Szczególnie zacięta walka toczy się o San Francisco, lecz jest to bardziej wojna polityczna niż otwarte starcie. Układy zawierane są w klubach i salach obrad, a Camarilla próbuje raczej wykupić Miasto Nad Zatoką niż je podbić.

Pozostałe obszary stanu są bardziej niż mało bezpieczne dla większości członków Rodziny. Mimo, iż wolność od surowych praw Camarilli początkowo może zachwycać, to brak wewnętrznych struktur otwiera drogę napadom na emigrantów i turystów przez gangi Brujahów czy Gangrelów (z których większość, jak na ironię, włóczy się w grupach z obawy przed sforami Sabatu).

Stany północno-zachodnie

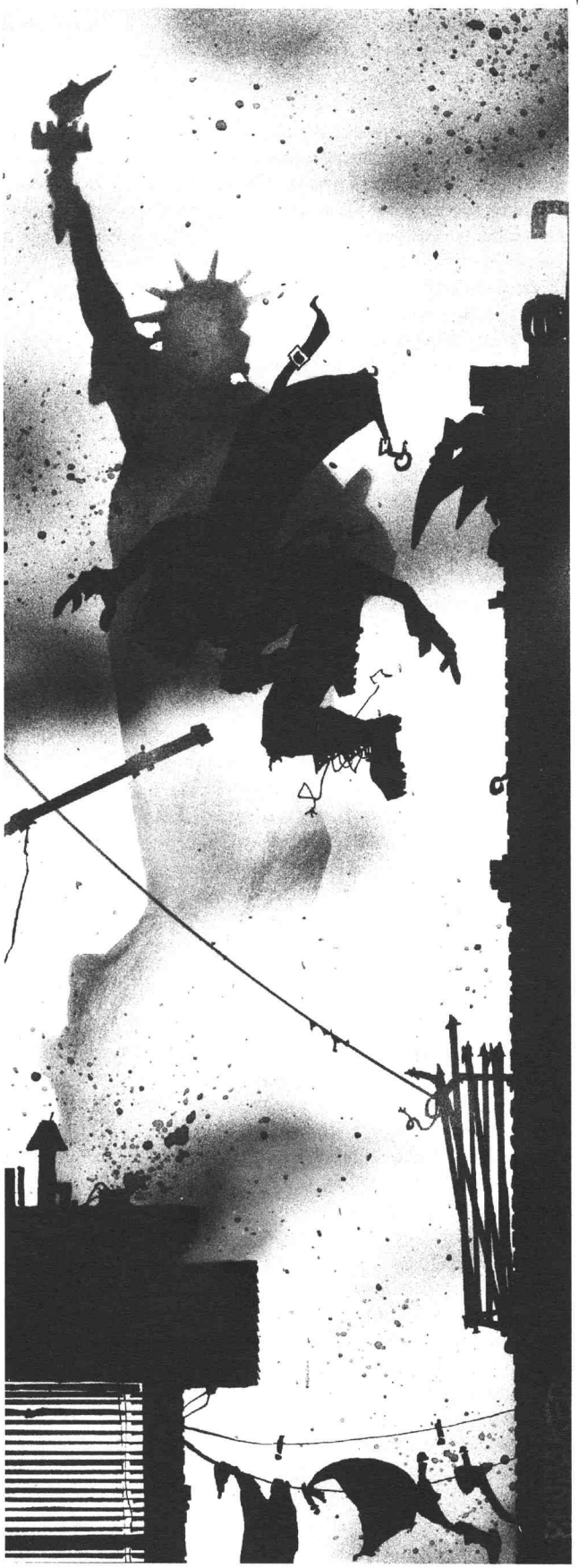
Podczas, gdy Oregon pozostaje pod silną władzą Camarilli, stan Waszyngton jest pogrążony w chaosie. Wampiry z tego rejonu, zagrożone przez silne zgrupowanie Technomantów wokół Seattle, niepewne do kogo mogą się przyłączyć i który z wrogów jest groźniejszy, walczą między sobą i obalają księcia za księciem w kolejnych wybuchach anarchistycznych rewolucji. Dodatkowo, nastroje podgrzewa fakt, iż wielu wzgardzonych anarchistów z Kalifornii ucieka tutaj.

Najsmakowitszy Kąsek: Nowy Jork

Wbrew temu, co głosi propaganda Sabatu, Nowy Jork nie jest w całości pod żelaznymi rządami tej sekty. Miasto to jest raczej, zgodnie z jego olbrzymią różnorodnością populacji śmiertelników, szachownicą obszarów wpływów różnych wampirzych frakcji, terytoriów, Elizjów i rejonów zdemilitaryzowanych. Poza tym, roi się w nim od wampirów, z których wiele jest Pariasami lub po prostu są nastawieni apolitycznie. Jest to, jakby nie patrzeć, miasto, które nigdy nie zasypia.

Terytorium Sabatu

W obrębie Pięciu Okręgów (oraz obszaru Yonkers) Sabat utrzymuje pod swoją władzą większy obszar miasta niż jakakolwiek z pozostałych sekt. Poza tym, w zasięgu jego domeny znajduje się większość śmiertelnej populacji miasta. Zrówno Bronx i Queens, jak i State Island, są zasadniczo pod kontrolą Sabatu. Arcybiskup Nowego Jorku Fancisco Polonia – Lasombra siódmej generacji rządzi ze wzgórza położonego nad rzeką Harlem i nie toleruje



żadnych zmian w swych planach podboju reszty miasta. Rezerwuje jednak duży obszar Brooklynu na coś w rodzaju wolnego obszaru do baraszkowania i swawoli – miejsce harców dla tej części jego wojsk, którym udaje się przeżyć wystarczająco długo, by mieć wolny czas.

Plan Polonii jest całkiem prosty: odciąć dopływ posiłków dla ognisk oporu Camarilli na Manhattanie i wykończyć tych, którzy tam przebywają; podtrzymywać detente z Lupinami Caernu Central Parku; wreszcie przekupić mieszkających w Brooklynie Giovannich i Setytów do czasu, kiedy będzie można ich zgnieść. Do tej pory udało mu się zrealizować wszystkie punkty planu oprócz pierwszego. Camarilla wciąż kontroluje Międzynarodowe Lotnisko J.F Kennedy'ego, część Long Island i Westchester Country z ich prywatnymi lotniskami oraz korytarz przez Queens, przez który można bezpiecznie przewieźć posiłki z Island. Polonia podejrzewa również (ale nie może znaleźć na to żadnych dowodów), że fakt, iż Giovanni z Little Italy biorą od niego pieniądze nie przeszkadza im nadal przewozić promami wampiry Camarilli pod osłoną żelaznej kurtyny, jaką nałożyli na porty.

Sabat kontroluje wszystkie prowadzące do miasta drogi lądowe z wyjątkiem Grand Central Station. Dlatego nie jest przypadkiem to, że każdy pociąg, który dociera do Grand Central, zarówno Metro North, jak i Amtrak, przed wjazdem do miasta przynajmniej raz zatrzymuje się na terytorium kontrolowanym przez Sabat. Opóźnienia powstałe z powodu tych postojów nie są rzadkością, zwłaszcza jeśli w pociągu znajduje się przypadkiem jeden lub więcej członków Camarilli.

Wszystkie drogi prowadzące do miasta z zachodu i północy są pod ścisłą kontrolą Sabatu, podobnie jak Yonkers i całe północne New Jersey. Z powodu ciemności i tłoku, sprzyjających „wycieczkom" niechcianych gości, tunele Holland i Lincolna są szczególnie dokładnie pilnowane. Większość osób odwiedzających Nowy Jork narzeka na nie kończące się kolejki przy rogatkach na prawie wszystkich arteriach prowadzących do miasta; nie są one niczym innym, jak wynikiem metodycznych programów kontroli wjeżdżających, wprowadzonych przez arcybiskupa. Przedostanie się do miasta drogą kolejową lub samochodem nadal jest możliwe, ale stało się nieporównywalnie trudniejsze, odkąd Polonia przejął nad nim kontrolę.

Francisco Domingo de Polonia

Tło: Jako członek ekspedycji de Onate'go, mającej na celu ustalenie stałej bazy w Nowym Meksyku, Polonia wykazał się i zwrócił na siebie uwagę kilku z tajemniczych inspiratorów wyprawy, mimo iż ta ostatnia się nie powiodła. Kiedy dekadę później de Peralt'emu powiodło się tam, gdzie de Onate poniósł klęskę, Polonia był wraz nim, aczkolwiek nieco zmieniony.

Polonia pełnił rolę osłaniającego, mającego zwabić miejscowych Lupinów, tak aby członkowie starszyzny miasta Meksyk mogli sprawdzić swoją siłę. Udało mu się to w 1680 roku, w wyniku czego Santa Fe zostało doszczętnie spalone przez Indian Pueblo i Wendigo będących pobratymcami wilkołaków. Ku zdziwieniu jego Ojca i innych, Polonia przetrwał atak, przez co zaczęto uważać go za kogoś wyjątkowego lub przynajmniej posiadającego niesamowite szczęście. Zlecano mu coraz trudniejsze zadania, z których wywiązywał się z niesamowitym sprytem i odrobiną szaleństwa. W chwili, gdy powierzono mu dowództwo oblężenia Manhattanu, udało mu się obniżyć generację do siódmej i rozwinąć swoje umiejętności do poziomu, który wydawałby się prawie nieosiągalny.

Wygląd: Polonia, ku swemu zakłopotaniu, podczas Pocałunku miał słabą opaleniznę, która nie zniknęła przez wieki spędzone w ciemnościach. Poruszanie tego tematu przy nim, bądź zbyt długie przypatrywanie się jego nieco czerwonawej opaleniźnie nie należy do szczególnie dobrych pomysłów. Mierzący ponad 190 cm były konkwistador nosi się i wygląda jak żołnierz. Ma czarne, proste włosy i czarne oczy. Dłonie Poloni są duże i równie sprawnie posługują się mieczem, jak i karabinem maszynowym. Wciąż religijny, arcybiskup zawsze nosi przy sobie srebrny krzyżyk; był też co najmniej trzy razy w Madrycie u konfesjonału Mońcady.

Kreacja bohatera: Jesteś najrzadziej spotykanym spośród nielicznych z Lasombra: jesteś kreatorem układów. Mimo, iż masz pewne skłonności do podejmowania ryzyka, jesteś w wieku, w którym istnienie wydaje ci się słodkie. Zanim wyruszysz do walki, chcesz mieć przy sobie tyle amunicji – szczególnie w postaci ekspertyz – ile tylko można. Twoje szybkie decyzje są legendarne, podczas gdy godziny spędzone na analizach i rozmyślaniach pozostają twoją tajemnicą.

Klan: Lasombra
Natura: Architekt
Postawa: Pozer
Generacja: 7
Pocałunek: 1600
Wiek pozorny: 30
Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 6, Odporność 5
Atrybuty Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 6, Wygląd 4
Atrybuty Mentalne: Percepcja 3, Inteligencja 5, Refleks 6
Talenty: Czujność 4, Walka Wręcz 4, Uniki 6, Empatia 2, Zastraszanie 4, Spryt 5
Umiejętności: Oswajanie 2, Prowadzenie 2, Etykieta 3, Strzelectwo 5, Szermierka 5, Skradanie się 3, Tortury 3
Wiedza: Informatyka 1, Finanse 3, Lingwistyka 4, Okultyzm 4, Polityka 4
Dyscypliny: Animalizm 1, Nadwrażliwość 2, Akceleracja 2, Dominacja 5, Obtenebracja 6, Potencja 5, Prezencja 5, Transformacja 4
Cechy Pozycji: Znajomości 5, Wpływy 4, Mienie 5, Pozycja Sabatu 4
Cechy Charakteru: Gruboskórność 4, Instynkty 5, Morale 4
Ścieżki Oświecenia: Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu 8
Siła Woli: 8

Dumpster Diving

Most Verrazano Narrows jest jednym z najdłuższych wiszących mostów świata. Jest tak długi, że konstruktorzy sporządzając plany musieli wziąć pod uwagę zakrzywienie powierzchni Ziemi. Jest wywołującym podziw osiągnięciem techniki, szczególnie pięknym nocą.

Most ten stał się również miejscem unikalnej dla Nowego Jorku zabawy Sabatu zwanej „Dumpster Diving". Gra ta przybiera dwie formy. W pierwszej wersji Lizawka Sabatu wspina się na balustradę mostu i grozi popełnieniem samobójstwa. Wywołuje to korki samochodowe i ściąga całą chmarę biegnących na pomoc policjantów, uszczuplając w ten sposób siły porządkowe w pozostałych częściach miasta. W pewnym momencie Lizawka (która przećwiczyła wcześniej ten manewr) rzuca się z mostu, aby po jakimś czasie dopłynąć do brzegu. Tymczasem na moście policja nieustannie męczona jest przez dziennikarzy, coraz bardziej tracąc zapał i chęć do pracy, a korki są ogromne. Nie jest to źle, jak na całą noc roboty.

Druga wersja gry wymaga odrobiny współpracy w grupie. Wampir Camarilli (lub Setyta czy Parias) zostaje porwany i przywleczony na most. Ofiara jest następnie zrzucana do wody wraz z jednym z członków Sabatu. Ten, który przeżyje i dotrze do brzegu w jednym kawałku, wygrywa. Jedyną wadą tej zabawy jest to, że jeden skaczący musi zginąć, zanim drugi zostanie wypuszczony z wody, dlatego też wzdłuż brzegów Narrows ustawieni są członkowie Sabatu mający pilnować, żeby przypadkiem nie doszło do remisu.

Inne popularne gry to między innymi „de Menthos" polegająca na wskoczeniu do stojącego na światłach samochodu, posileniu się na kierowcy i wyskoczeniu (po uprzednim pozostawieniu na siedzeniu, wraz z pozbawionymi krwi zwłokami, paczki Menthosów); oraz „Viva La Turista", w której porywa się taksówki tylko i wyłącznie po to, by wywieźć nimi turystów do najbardziej niebezpiecznych dzielnic, po czym spokojnie przyglądać się zabawie.

Brighton Beach Memorial

Giovanni i Setyci nie są jedynymi wampirami, które wykorzystują zorganizowane przez ludzi siatki przestępcze. Wraz z rozpadem byłego ZSRR, zorganizowana przestępczość stała się w Rosji oraz w innych byłych sowieckich republikach wszechobecna. Wielu śmiertelników uciekło przed tak zwaną Mafią Rosyjską do Stanów Zjednoczonych czy Izraela; inni przyjechali tam zabierając ją ze sobą. Szczególnie zagrożone stały się miasta na wschodnim wybrzeżu, a Filadelfia i Nowy Jork najbardziej ze wszystkich.

Widząc w tych nowych mafioso możliwość przejęcia części władzy Giovannich nad zorganizowaną przestępczością, Oleg Selivanov, dziewiątej generacji Tzimisce, podjął się objęcia przywództwa oraz przystosowania rosyjskiej mafii do nowych warunków. Selivanov mieszkał w dzielnicy zwanej Little Odessa (formalnie Brighton Beach) od 1930 roku i właśnie na tym terenie rozwinęła działalność jego organizacja. Zawsze nieco zamknięty w sobie, nawet jak na Tzimisce, Selivanov zmienił wielu spośród ważniejszych rosyjskich mobsterów w ghule i przez nich kieruje wszelkimi operacjami mafii, począwszy od burd, aż do wywożenia kradzionych samochodów do wschodniej Europy.

Ostatnimi czasy stało się rzadkością, aby Selivanov oddalał się od swojego schronienia dalej niż o przecznicę czy dwie; nawet pożywienie jest mu dostarczane przez zaufanych ghuli. Owa paranoja powstała, kiedy żył jako średniego poziomu Trockista; pogłębiła się natomiast w czasie strzelanin, które były wynikiem wojny pomiędzy filadelfijskimi i nowojorskimi filiami rosyjskich konsorcjów. Ludmilla Kantor, kolejna Tzimisce oraz była emigrantka polityczna, przejęła władzę nad rosyjską mafią w Mieście Braterskiej Miłości i podjęła próby zapanowania również nad nowojorskimi mafiami. Zdecydowana obrócić zorganizowaną przestępczość przeciwko krajowi, który prześladował ją za życia, Kantor próbowała już przetrzeć sobie szlaki w Kijowie, Iżewsku (mieście rodzinnym AK-47) i nawet w samej Moskwie. Niestety, żaden z podopiecznych, których wysłała, by osobiście dopilnowli operacji, nie pozostawał w kontakcie z bazą dłużej niż przez miesiąc; z nieznanych powodów wszyscy wciąż znikają.

Oleg Selivanov

Tło: Mówi się, że w sercu Kremla istnieje ściana zaplombowana żelazną płytą. Za tą płytą spoczywać ma Józef Stalin. Plotka ta jest nieprawdziwa; za płytą znajduje się Ojciec Olega Selivanova z szeroko otwartymi, owiniętymi struną oczyma i kołkiem w sercu. To był właśnie prezent dziękczynny Selivanova dla mężczyzny, który błagany o udzielenie schronienia podczas czystki Trockistów, zaoferował Rytuały Kreacji w zamarzniętej glebie Moskwy. Tak wygląda zemsta Selivanova.

Po przejściu Rytuałów Kreacji, Oleg nie pozostał długo w Związku Radzieckim. Uciekł od razu do Ameryki, do Nowego Jorku, tam gdzie było już tak wielu jego rodaków-uciekinierów. Grupa, z którą podróżował w kabinie dla młodszych oficerów statku wojennego, pozostawała skażona pewnymi ludzkimi idealistycznymi bzdurami i próbowała pogodzić te idee z obowiązkami Partii Wojennej. Eksperyment się nie powiódł, a Oleg schronił się na Brighton Beach, kiedy stało się jasne, że jego noce w grupie były policzone. Od późnych lat trzydziestych stawał się coraz większym odludkiem. Wychodził tylko w pilnych sprawach, takich jak powrót do rodzinnego kraju i zniszczenie swego Ojca, z powodu kilku parweniuszy z Camarilli wkraczających na jego terytorium, ze względu na szansę zjednoczenia nowych rosyjskich mafii pod jego kontrolą.

Wygląd: Selivanov jest chudy jak trup, oczy wychodzą mu z oczodołów, jakby zamarłe w grymasie komicznego zdziwienia. Całkowicie łysy, zawsze ubiera się w garnitury modne prawie pół wieku temu. Palce Selivanova są długie i cienkie. Z ciągłego niepokoju nieustannie zaciera i splata dłonie.

Kreacja bohatera: Jesteś surowy i pesymistyczny, nie ufasz nikomu. Zmuszaj do Więzi Krwi każdego, kogo tylko możesz – w tym wspaniale okrutnym mieście nie zabraknie pożywienia. Unikaj światła i zawsze trzymaj się cienia – niech twoi wrogowie szukają cię, jeśli się ośmielą. Utrzymanie wszystkiego pod kontrolą jest dla ciebie najważniejsze i nienawidzisz opuszczać swojej kryjówki właśnie dlatego, że wychodząc tracisz panowanie nad sytuacją.

Dom Ruth

Zaskakujące jest, że Stadion Yankee w Bronx stał się jednym z miejsc, o które toczą się najzacieklejsze walki pomiędzy Camarillą i Sabatem. Wielu nadal mieszkających na Manhattanie członków Camarilli jest wystarczająco starych, aby pamiętać czasy chwały Mantla i DiMaggia, czy nawet Gehriga i Ruth, a ze Stadionem łączą ich liczne wspomnienia. Sabat natomiast, nie posiadający żadnych szczególnych połączeń pre se ze Stadionem, pragnie jedynie uniemożliwić dostęp do niego członkom Camarilli. Dlatego krwawe walki wybuchają często tylko po to, aby móc uczęszczać na osobliwe nocne gry Red Sox czy Orioles.

Oczywiście fakt, że Boston i Baltimore to kolejne z położonych na wschodnim wybrzeżu miast, o które toczą się najzacieklejsze walki jest czystym przypadkiem.

Punkt oporu Camarilli

Gdyby Camarilla została odcięta od Wall Street i Madison Avenue, starciłaby władzę nad większością Ameryki Północnej w ciągu kilku dni. Konsekwencje utraty kontroli nad rynkami i mediami są zbyt straszne, by móc w ogóle brać je pod uwagę. Camarilla kurczowo trzyma więc serce Manhattanu w uścisku tak mocnym, jak samo stężenie pośmiertne. Na tym niewielkim obszarze tłoczy się ponad 100 wampirów Camarilli podzielonych na tych, którzy przesiadują w salach narad, tych patronujących sztukom i tych żołnierzy w bitwie, której po prostu nie wolno przegrać.

Aktualnemu „Księciu Nowego Jorku", siódmej generacji Ventrowi znanej jako Michaela, udało się na razie zatrzymać ciągłe przewroty władzy. Ustabilizowała również granice należących do Camarilli terenów miasta (chociaż nie ma nocy, żeby Sabat nie wystawiał na próbę jej fortyfikacji) i otrzymała carte blanche od Egzekutora Ventrów na tworzenie potomków w celu obrony miasta. Krytykujący politykę Michaeli nie są pewni, czy to pozwolenie nie przypomina za bardzo taktyki Sabatu, a niektórzy cynicy z siedmiu klanów zastanawiają się nad tym, jak gościnnym miejscem będzie po tym wszystkim Nowy Jork, opanowany przez ósmej generacji Ventrów.

Fundacja Tremere, znajdująca się na obszarze Barnard College (Uniwersytet Columbia jest zbyt oczywistym lokum, w City College nie ma wystarczająco dużo miejsca, Uniwersytet Nowego Jorku zbyt blisko współpracuje z Toreadorami, a Uniwersytet Yeshiva posiada zbyt wielu profesorów i studentów z Prawdziwą Wiarą), umiejscowiona jest niebezpiecznie blisko kilku silnych punktów oporu Sabatu, jak i małego, lecz groźnego terytorium Setytów, leżącego tuż za Parkiem Morningstar w Harlemie. W Nowym Jorku, do obrony miasta, Tremere przybrali o wiele bardziej aktywną postawę niż mają w zwyczaju; nawet w Wiedniu doceniają wartość „Złotego Jajka" i regularnie przysyłają posiłki. Tremere stanowią ulubiony cel oddziałów szturmowych Polonii, a Tzimisce z miasta są aż nazbyt chętni do „dyskutowania" ze swoimi rywalami w magii. Stosownie do tego, częstotliwość zmian władzy w fundacji jest przerażająca. Obecnie głową fundacji jest Aisling Sturbridge, którego mianowano na polu walki, zaraz po tym, jak jego poprzednik został napadnięty, nabity na pal i użyty, kawałek po kawałku, jako karma dla ryb Zatoki Sheepshead.

Nie ma też nic dziwnego w tym, że aktywność Gangrelów w mieście jest śladowa. Kilku z nich biega po Long Island, ale większość nie jest w stanie znieść dłużej niż przez kilka tygodni, śmiertelnie nudnego spokoju, panującego wśród położonych na wyspie osiedli domków jednorodzinnych.

Sekretnymi władcami Nowego Jorku są jednak Nosferatowie. Szczury Ścieków zatopiły swoje szpony głęboko w mechanizmach miasta. Codzienna (jak i conocna) działalność administracji miasta i usług społecznych, a zwłaszcza niezmiernie ważnego departamentu sanitarnego, jest całkowicie pod ich kontrolą.

Niektórzy Toreadorowie żartowali ze sposobu, w jaki Szczury Ścieków kontrolują miasto, zwłaszcza, że były burmistrz Ed Koch z pewnością jest jednym z nich. Odpowiedzią Nosferatów był grzeczny uśmiech i wstrzymanie na miesiąc wywozu śmieci z okolic schronienia obrażających ich Pozerów. Inspekcje dotyczące zagrożenia pożarowego w czasie lunchu również należą do ich ulubionych zajęć.

Gerard Rafin, A.K.A. Wujo Śmierdziel

Tło: Członek Nosferatów zwany Wujem Śmierdzielem jest pośród nieżyjących kimś w rodzaju Jana Appleseeda. Traktując Nowy Jork jako swoją główną bazę, podróżuje z dzielnicy do dzielnicy, z miasta do miasta i od wybrzeża do wybrzeża, wyszukując Nosferatów Kanady i Stanów w pragnieniu podłączenia ich do sieci SchreckNET. Na przełomie wieku Rafin, zagubiony pośród tłumu mieszkających na Lower East Side imigrantów, będący na granicy śmierci głodowej biedny francuski druciarz, zamiast umrzeć, został zwampiryzowany i gruntownie zamerykanizowany przez Nosferatów Nowego Jorku. Poza Camarillą, Rafina opętały dwie rzeczy: technologia oraz legendy dotyczące Nictuku. To on wpadł na pomysł zmienienia Nowego Jorku w bastion przeciwko pozostałym potomkom Przedpotopowców, on rozpoczął działalność SchreckNETu i on stworzył osobowość Wuja Śmierdziela – proroka głoszącego jego doktryny. Co rok, na osiem miesięcy wyrusza w drogę z torbą pełną drutów i desek, a powraca do rodzimej bazy z kupą nowych

opowieści, którymi nie kwapi się chwalić głośno, oraz nowymi powiązaniami dla SchreckNETu.

Wujo Śmierdziel jest pośród członków Camarilli Ameryki Północnej czymś w rodzaju legendy. Wszyscy wiedzą kim jest, ale nikt go nie zaczepia. Są ku temu dwa ważne powody: po pierwsze, powszechnie uważa się go za nieszkodliwego; po drugie, dokopał już około półtuzinowi szeryfów, którzy próbowali wejść mu w drogę. Z tych względów ma wolny wstęp do każdego miasta, gdzie może opowiadać swoje bajki i świńskie kawały, nieco ściągnąć na siebie uwagę miejscowego księcia i całkiem przypadkowo podtrzymać węzeł lokalnej SchreckNET.

Wygląd: Wujo Śmierdziel ma uszy, które rzucają całkiem pokaźne cienie oraz dziwnie skurczoną głowę o twarzy pozbawionej podbródka. Ma rzadką kozią bródkę, na głowie zaś kilka wątłych włosków, których ilość w stosunku do liczby brodawek ma się jak jeden do trzech. Rafin lubi grać rolę „brudnego staruszka", łącznie z płaszczem obryzganym błotem i sponiewieranym filcowym kapeluszem. W kieszeniach przechowuje nawet trochę cukierków dla małych dziewczynek; wszystko po to, aby podtrzymać wrażenie.

Kreacja bohatera: Kiedy będziesz zakładał maskę Śmierdziela, połącz wszelkie znane ci stereotypy włóczęgi i odegraj je ostro przesadzone. Śmierdziel ma być jak postać z kreskówki, do tego hałaśliwa i nieszkodliwa. Cała ta poza ma odwrócić od ciebie uwagę tak, aby inne wampiry znudziły się i zajęły czym innym. To da ci czas na powrót do zachowania normalnego Raffina i przejście do poważnych spraw. Miłych żartów...

Ukryta Prawda

Kierowanie takim miastem jak Nowy Jork, będące wyzwaniem samym w sobie, jest zaledwie częścią programu Nosferatów Pięciu Okręgów. Ich rzeczywistym celem jest stworzenie tak zwanego SchreckNETu, podłączonej do Internetu światowej sieci informacyjnej, która ma służyć jako wielka giełda informacji dla członków klanu. Kierowany z położonego w Cooper Union węzła, SchreckNET, jest również nieustannie zajętym, bardzo przeciążonym środkiem komunikacji pomiędzy Szczurami Ścieków z miast od Australii po Nową Funlandię. System umożliwia podłączonym do niego Nosferatom wgląd w bogate źródła doświadczeń i talentów oraz zapewnia klanowi drogi przekazu wewnętrznych informacji bezpieczniejsze niż te, którymi dysponują jakiekolwiek inne klany, może oprócz Tremere i Giovannich.

Jak daleko SchreckNET by nie dotarł, jego mózgiem wciąż pozostaje Nowy Jork. I nie bez powodu. To właśnie Nowy Jork, a nie wyryte głęboko w sercu Gór Skalistych czy gdzie indziej labirynty, uważany jest przez starszyznę klanu, za ostatnią, największą nadzieję na pokrzyżowanie planów Nictuku. Przez kontrolowanie zasobów miasta, większych niż posiadane przez jakąkolwiek inną metropolię świata, Nosferatowie mają nadzieję skaptować około 11 milionów mieszkańców miasta jako mimowolnych sprzymierzeńców w ich walce z Nictuku. Lata starań i dziesiątki milionów dolarów zostały przeznaczone na uczynienie z Nowego Jorku śmiertelnej pułapki na kogoś, kto spróbuje przekroczyć jego granice drogą podziemi. Ma to przygotować go do nieuniknionej wojny, przy której walki sekt będą niczym zabawa dzieci na przerwie.

Przybysze i Mniejszości

Giovanni są obecni w Nowym Jorku od XIX wieku. Przybywszy wraz z pierwszą falą emigrantów, Nekromanci, spokojnie i metodycznie rozbudowywali swoje wpływy na całym Wschodnim Wybrzeżu, zaczynając od osobliwych domków i ozdobnych kościołów Little Italy (Małych Włoch). Sprawując bezpośrednią kontrolę zarówno nad rodziną Gambino, jak i gangiem Teamster's Union, Giovanni posiadają wpływy nieproporcjonalnie duże w stosunku do swojej liczebności. W Nowym Jorku nigdy nie przebywa naraz więcej niż sześciu członków ich rodziny, a cały klan wspólnie stara się utrzymać niską liczbę starszych w obawie, że Camarilla bądź Sabat zdecydują się oderwać od swoich walk i osobiście nimi zająć. Jednak taka sytuacja idealnie odpowiada Giovannim. Sabat bardzo uważa, aby ich przypadkiem nie obrazić, a Camarilla słono płaci za przewóz członków Rodziny na kontrolowanych przez nich frachtowcach (a dodatkowo, wielu członków Rodziny, kiedy się przebudzą, jest głodnych jak wilki). Jedyną łyżką dziegciu w tej beczce miodu jest wciąż wzrastająca liczba Setytów, którzy starają się zmonopolizować szybko rozwijający się w mieście handel narkotykami. Najważniejszym członkiem klanu w mieście jest Pietro Giovanni, który nie ukrywa jednak gorącej chęci powrotu do Wenecji.

Nie można przejść przez Morningside Park, nie czując pod stopami chrzęstu pobitych buteleczek lub nie zauważywszy porzuconych gdzie popadnie igieł od strzykawek czy ledwo widocznych śladów białego proszku na każdym niemal metrze chodników. Imiona dawno zmarłych wyryte są na pniach drzew; szczególnie na jednym starym dębie rosnącym w południowym krańcu parku ktoś zdecydował się upamiętniać nazwiska ofiar przedawkowania narkotyków i związanej z tym przemocy. Nowe imiona dodawane są tak często, że drzewo samo zaczyna powoli umierać, gdyż jego pień jest raniony szybciej niż może się goić. To właśnie jest terytorium Setytów i takim je lubią. Stawiając czoła jamajskiemu pospolitemu ruszeniu oraz próbując zamknać krąg dookoła Harlemu, Żmije usilnie starają się wzmocnić swoją pozycję. Ciągły napływ haitańskich uciekinierów do miasta zapewnia Setytom dobrą osłonę oraz wciąż rozrastającą się bazę, a zarówno Sabat, jak i Camarilla nieustannie odrywają się od swoich pilnych zajęć w celu oczyszczenia miasta z członków tego klanu. Ich starania są coraz mniej owocne, a Setyci zaczęli już rościć sobie prawa do pewnych obszarów Brooklynu (szczególnie do Bedford-Stuyvesant) oraz Bronxu.

Coney Island i Pariasowie

Będąca niegdyś typowym amerykańskm parkiem zabaw, Coney Island, przeżywa obecnie ciężkie czasy. Przejeżdżając przez południowy Brooklyn nadal można zobaczyć z Belt Parkway szkielety sięgających niegdyś dumnie nieba kolejek górskich i innych konstrukcji, ale nie słychać już stamtąd śmiechu. Wciąż jednak są osoby, które znajdują przyjemność tam, gdzie kiedyś była cukierkowa kraina snów. To Pariasowie.

Mimo, iż Pariasów spotkać można na każdej niemal ulicy Nowego Jorku, to właśnie w ruinach Coney Island znajdują schronienie, kiedy jakaś sekta staje się zbyt agresywna. Większość z nich wcześniej czy później staje się Rajfurami, ale wciąż istnieje grupa, która uparcie broni swojej niezależności i która jawnie podchodzi nawet pod główne bramy fundacji czy lobby aktualnej rezydencji Polonii.

Oczywiście, chociaż Caitffowie bezkarnie krążą po terytoriach innych sekt, nie tolerują intruzów na swoim terenie. Całe Steeplechase jest pełne różnych pułapek; szczególnie dużo ofiar ma na swoim koncie zapadnia spadochronowa.

KINGSTON, ONTARIO

Na pierwszy rzut oka miasto to wydaje się być dziwnym miejscem na krwawe rozrachunki wampirów. W trakcie ostatniego kanadyjskiego spisu ludności populacja tak zwanego „Wapiennego Miasta" ledwie sięgała 55 000, co teoretycznie jest liczbą zbyt małą, by utrzymywać nawet pojedynczego członka Rodziny. W Kingston są jednak dwie rzeczy, które członkowie Rodziny wprost uwielbiają: uniwersytety i więzienia. Uniwersytety zapewniają łatwe pożywienie i dostęp do tych, którzy w przyszłości mogą osiągnąć wysokie stanowiska. Więzienia natomiast, umożliwiają bezpieczne zaspokajanie głodu na potencjalnie przydatnych ghulach i żywicielach, jak i pewną osłonę w razie „błędów". Kanadyjska przestępczość jest zaledwie małym ułamkiem tej, która szaleje w Stanach, ale kiedy trzeba sięgnąć po kryminalne rozwiązania, Rodzina Kanady zdecydowanie woli wynajmować krajowe talenty.

Kingston, Stolica Kanady z czasów poprzedzających Konfederację, leży na północno-wschodnim krańcu jeziora Ontario, tuż nad rzeką Św. Wawrzyńca. Położenie to sprawia, że Kingston jest dla Rodziny miastem ważnym z dwóch powodów. Po pierwsze, kto kontroluje Kingston, może zablokować wędrówki wampirów przez Wielkie Jeziora. Dodatkowo miasto to leży mniej więcej na granicy między terenami Sabatu i Camarilli. Aktualny książę, Iain MacLaren, zawarł korzystną umowę z Lucianem z Gary dotyczącą przewozu wampirów rzeką Św. Wawrzyńca do Stanów. Zyski z tego procederu umożliwiają MacLarenowi utrzymanie pozycji, a także pokierowanie potrzebującym wsparcia członkiem Rodziny. Po drugie, Kingston położone jest obok biegnącej z Montrealu do Detroit, Autostrady 401. Cztery rezydujące w mieście wampiry są świadome, jaki bałagan w rozkładzie nocnych podróży Rodziny mógłby wywołać spowodowany w odpowiednim czasie wypadek, blokujący ruch samochodowy na wszystkich drogach wiodących na zachód. Podobno kilka razy wykorzystały już tę taktykę.

Przemysł ciężki miasta dawno już upadł, może z wyjątkiem pozostałości Zakładów Alcan. Poza utrzymywaniem zakładów karnych i akademii naukowych, kolejnym z głównych źródeł zarobków miasta jest turystyka wakacyjna. Uczelnie i więzienia w zupełności zaspokajają jednak wymagania wampirów.

Kto Jest Kim?

Jak już wspomniano wcześniej, w Kingston mieszka zaledwie czterech członków Camarilli. MacLaren, Ventru dziewiątej generacji, przynajmniej tytularnie pełni funkcję księcia, a jego olbrzymia szczodrość wobec trojga „podwładnych" bardzo mu w tym pomaga. Występująca w roli kogoś w rodzaju lojalnej opozycji Angelique Cormier, była obywatelka Quebeku, dziesiątej generacji Brujah, stara się przeforsować decyzje Camarilli dotyczące prowadzenia najazdów na jej rodzimą, kontrolowaną przez Sabat prowincję. Merill Olsen, odmawiający opowiedzenia się za którąkolwiek z walczących na arenie politycznej miasta stron, jest wiekowym Gangrelem średniej generacji, który wciąż przeżywa swe gorzkie wspomnienia związane z przenosinami stolicy kraju z Kingston do Ottawy (co miało miejsce ponad wiek temu). Ostatnim z tych czworga jest przyjęty, o dziwo, w poczet członków Camarilli Samedi zwany Driscoll, pracujący jako odźwierny na nocnej zmianie w zakładzie karnym Kingston. Driscoll kontroluje dostęp do więźniów, wśród których można znaleźć takie „znakomitości" jak Clifford Olson – gwałciciel dzieci czy wielokrotny gwałciciel i morderca – Paul Bernardo. Poza tą czwórką bywa w Kingston całkiem sporo przyjezdnych wampirów. Okresowe napady Sabatu wymagają ciągłych posiłków, a oprócz tego inne kanadyjskie wampiry też chcą czasem zabawić się w Queens, Royal Military College i lokalnych więzieniach.

Iain MacLaren

Tło: Odnoszący sukcesy bankier pochodzenia szkockiego, MacLaren, został wyciągnięty ze swojego domu w Londynie i tak po prostu, rzucony w świat wampirów przez jednego z Ventrów, który doszedł do wniosku, że klanowi szczególnie brakuje ludzi obytych ze współczesnymi metodami obracania pieniędzmi. Miało to miejsce w 1874 roku i przez ponad wiek MacLaren był jednym z najlepszych konsultantów od inwestycji klanu Ventrów. Mierzył w przedsiębiorstwa w celu manipulacji, jak i dla zysku. Jednak w 1979 roku, w wyniku kilku błędów finansowych, sprawy potoczyły się nie po jego myśli i bezpieczniej dla niego było opuścić rodzinne miasto. Dano mu „znać", aby odebrał należne mu nadgodziny. Zgodził się, przepłynął ocean i ostatecznie wylądował w Kingston. Ponieważ nie było tam nikogo bardziej odpowiedniego do pełnienia tej funkcji, wdział płaszcz księcia i od tej pory lawiruje między zasiekami.

Wygląd: MacLaren jest niskim, żylastym mężczyzną o czarnych włosach i szczególnie dużym jabłku Adama. Uwielbia wprost dwurzędowe marynarki, wciąż nosi stare binokle pochodzące jeszcze z czasów poprzedzających jego zwampiryzowanie. Udało mu się jednak wspaniale dostosować do współczesnej technologii – nigdy nie podróżuje bez telefonu komórkowego, laptopa i innych udogodnień technicznych ze świata biznesu.

Kreacja bohatera: Bardzo ci przykro, ale jesteś obecnie zbyt zajęty by porozmawiać z tym, jak mu tam, Charlotte'em, który przyjeżdża sprawdzić tego jankeskiego studenta z Queens i ostatnią sprzeczkę o więzienia między Driscollem (musisz pamiętać, żeby uważniej kontrolować jego dojścia do narkotyków – facet zaczyna stawać się strasznie rozlazły) i Olsenem (niech go szlag za to, że znowu przestraszył turystów), a poza tym, Lucian zalega z ostatnią zapłatą, która miała być przekazana...

Angelique Cormier

Tło: Cormier, rodzima mieszkanka Quebeku, studentka na Uniwersytecie Queens w późnych latach pięćdziesiątych, została zwampiryzowana przez będącego tam przelotem (i bardziej niż trochę pijanego) Brujaha z Calgary. Derek Rothery okazał się dżentelmenem chociaż na tyle, by kiedy już ustąpił straszliwy kac, pozostać w Kingston wystarczająco długo, żeby w pełni wprowadzić Angelique w świat wampirów. Powstała między nimi więź, która okazała się czymś więcej niż tylko przyjaźnią – bardziej pasowałoby do niej określenie romans. Rothery musiał również wytłumaczyć Cormier powody, dla których już nigdy więcej nie będzie mogła powrócić do Quebeku, z czym absolutnie nie chciała się pogodzić. Od tej pory poświęca ona większość swojego czasu i sił na namówienie Camarilli do odzyskania Quebeku. Podróżuje po całym kontynencie, starając się zdobyć poparcie dla swej krucjaty. W 1995 roku Rothery został złapany i unicestwiony podczas próby przeniknięcia do środowiska miasteczka Van Kleek Hill, położonego tuż za granicą z Ontario. W oczach Cormier Ojciec stał się męczennikiem, który poświęcił życie za jej sprawę. Po jego śmierci podwoiła wysiłki.

Wygląd: Cormier jest niska i szczupła. W jej urodzie zaznacza się pewna domieszka cech rdzennych Amerykanów. Ma długie, kruczoczarne włosy i lubi nosić srebrną biżuterię. Angelique jako była studentka biznesu lubi ubierać się w garnitury i nosić staromodną fryzurę.

Kreacja bohatera: Nie obchodzą cię polityczne implikacje związane z przejęciem Quebeku przez Camarillę; ty po prostu chcesz wrócić do domu. Jeśli chodzi o większość spraw, to nie stwarzasz żadnych problemów, jesteś nawet odrobinę cyniczna, ale twoja krucjata jest, no cóż, krucjatą. Głęboko w sercu czujesz się nieco odpowiedzialna za śmierć Rothery'ego i za wszelką cenę chcesz udowodnić, że nie była ona daremna. A to można zrobić jedynie przez zwycięstwo.

Reg Driscoll

Tło: Driscoll, oficer brytyjskiej armii, wiedział jak można doskonale zarobić na wojnie. Podczas wojny 1812 roku, Driscoll przemycał dla swoich ludzi pożądane towary luksusowe oraz organizował zabawę i rozpustę kolegom oficerom. Handlował z Indianami, Brytyjczykami i Amerykanami walczącymi po drugiej stronie barykad – z każdym, kto miał choć grosz lub jakiś produkt na sprzedaż. Niestety, wszystkie dobre rzeczy mają swój kres, tak więc i życie Driscolla dobiegło końca. Podczas przetrząsania zawartości kieszeni trupów na tyłach szpitala polowego, zwrócił na siebie uwagę wampira. Będąc pod wrażeniem obycia Driscolla ze zmarłymi, wampir, który twierdził, że jest Baronem Samedi, zwerbował Rega w szeregi Rodu.

Od tej pory Driscoll wędrował po Ameryce Północnej, podążając szlakiem walk: białych z Indianami, Amerykanów z Meksykanami czy Jankesów z Rebeliantami, gdziekolwiek by się one nie toczyły. Z czasem walki ustały, a on zdecydował się poznać więzienia – zarówno w roli więźnia, jak i odźwiernego, czasami nawet kata. W Kingston przebywa już od 26 lat i wszystko wskazuje na to, że osiedlił się tam na dłużej.

Wygląd: Driscoll, jak na Samediego, jest bardzo przystojny. Z odrobiną Niewidoczności, przy słabym oświetleniu może nawet uchodzić za człowieka, a miejsce, w którym pracuje, przepełnione oparami amoniaku i innych szkodliwych substancji, maskuje jego własny przerażający odór. Dla większości jego współmieszkańców z Kingston, Driscoll jest miłym i nawet chętnie widzianym w towarzystwie, jeszcze jednym pomarszczonym staruszkiem na emeryturze, który wydaje się trochę zbyt często zaciągać zapachem swojego Mr. Cleana.

Kreacja bohatera: Chociaż nie wychowałeś się na ulicach, wiesz jak się po nich poruszać. Jako społeczny kameleon, potrafisz dogadać się z więźniami i klawiszami, z wysoko usytuowanymi i potężnymi członkami Rodziny i przypadkowym Sabatnikiem, który akurat chce dobić targu zamiast się bić. Nieskazitelnie uprzejmy, a jednak zawsze wykorzystujesz dyskomfort, jaki inni odczuwają przy tobie.

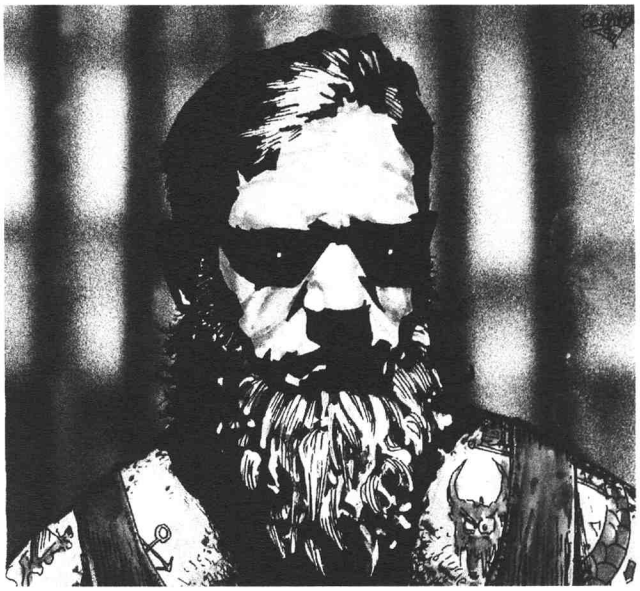
Merill Olsen

Tło: Olsen, kolonialny traper i myśliwy, przybył do Kanady w niespokojnym okresie wojny francusko-indiańskiej. Wybitnie apolityczny. Otrzymał ciężką ranę postrzałową podczas przekraczania granicy angielskiej. Chociaż udało mu się uciec przed angielskimi wartami, wykrwawiłby się, gdyby nie został szybko zwampiryzowany przez francuskiego Gangrela, który go obserwował i błędnie założył, że Merill zdecydował się zmienić stronę polityczną. Uparty, nawet po śmierci, Olsen przypadkowo zabił swoją Matkę, kiedy ta zbyt mocno naciskała na temat jego politycznej orientacji; od wieków nosi to brzemię w sercu.

Olsen, podążając na zachód wzdłuż granicy, żył jako traper, tak długo, jak to było możliwe. Jednak najbardziej przywiązał się do miejsca, gdzie otrzymał Pocałunek – szczycąc się tryumfami Matki i przeżywając jej tragedie. Kiedy zostało jej odebrane przywództwo, odczuł to bardzo mocno, a gdy nadeszły czasy, w których bycie traperem przestało już wchodzić w grę, obrał Kingston za swój dom.

Wygląd: Olsen jest w całym tego słowa znaczeniu dzikusem, może tylko trochę zaadaptowanym do życia w mieście. Waży ponad 114 kg, ma ponad 180 cm wzrostu, nosi długą blond brodę, a jego ciało pokrywa fascynująca mozaika tatuaży. Ostatnimi czasy pracuje w więzieniach jako strażnik lub jako ochroniarz w barach, stając się kimś w rodzaju lokalnej atrakcji.

Kreacja bohatera: Cały świat stara się ci dokopać i masz na to dowody. Lubisz dzieciaki z uczelni; są zazwyczaj zbyt głupie by zrozumieć w co się wkopały. Traktujesz je trochę jak szczenięta. Z powodu twoich rozmiarów ludzie z reguły zakładają, że jesteś głupi, ale to nic nie szkodzi – ty zazwyczaj zakładasz, że ludzi z powodu ich rozmiarów można łatwo złamać. Przeważnie pod koniec okazuje się, że to ty masz rację.



Dyscyplina...

Najwyżej na rankingowej liście wampirów znajduje się Uniwersytet Queens. Podobnie jak Uniwersytet Harvarda, Queens przyciąga do siebie najlepszą i najbystrzejszą młodzież Kanady. Przybywa tu również wielu studentów zza południowej granicy, gdyż koszty kształcenia w Queens są niewielkie w stosunku do kosztów, jakich wymaga pobieranie nauk w prywatnych uniwersytetach Stanów. Wielu spośród biznesowych przywódców Kanady pobierało nauki właśnie tutaj, a całkiem duża ich część opuściła mury uniwersytetu związana już Więzią Krwi z jednym z lokalnych członków Rodziny. W rzeczywistości, przez pewną manipulowaną korporację, MacLaren sponsoruje program przyznający nagrody najlepszym studentom kierunków polityczno-ekonomicznych miejscowych uczelni. Te, tak zwane Nagrody Culloden, w kręgach studenckich stały się znane jako „Ekspres do Ottawy"; ogromna większość laureatów kończy pracując dla rządu. Oczywiście, zwycięzcy Nagrody Culloden wykazują się szczególnie dużym przywiązaniem do szkoły i często przyjeżdżają tu w celu wygłoszenia przemówień czy po prostu żeby odwiedzić stary campus. Zawsze uwzględniają też w swoich planach wizytę w korporacji Culloden w celu złożenia osobistych podziękowań za otrzymaną nagrodę. Ponadto, ponieważ program studiów technicznych w Queens również jest uważany za jeden z najlepszych na świecie, wielu absolwentów wyrusza do Seattle w poszukiwaniu dobrych stanowisk w firmach komputerowych. Dzięki temu, również i w tej dziedzinie wampiry z Kingston mają swoje wpływy.

Kolejną, wartą odnotowania (z punktu widzenia wampirów) uczelnią jest szkoła wojskowa Royal Military College, która jest odpowiednikiem West Point i Annapolis dla kanadyjskich sił zbrojnych. Wbrew powszechnej opinii Amerykanów, Kanada ma całkiem silną, nowoczesną armię w dodatku posiadającą olbrzymie możliwości dostępu do konwencjonalnej broni. MacLaren, pod naciskiem wpływowych członków Rodziny z takich miast jak Ottawa, Calgary czy Victoria, ogłosił coś w rodzaju „limitu odstrzału" na ghule z Royal Military College: nie więcej niż dwóch na raz dla któregokolwiek z wampirów. Mimo, iż MacLaren nie ma wystarczająco dużej władzy, aby egzekwować to prawo, wampiry przyjeżdżające tu z większych miast same uważnie pilnują się nawzajem, żeby przypadkiem któryś z nich nie zyskał niezasłużonej przewagi.

... i Kara

Sytuacja w miejscowych więzieniach ulega ostatnio pewnym zmianom, gdyż zarzucane służbom kontrolującym więźniów nieprawidłowości związane z płcią przetrzymywanych, przyspieszają proces mający doprowadzić do zamknięcia Więzienia dla Kobiet. Możliwa likwidacja kobiecego zakładu karnego wprowadziła Olsena w pewne zakłopotanie: zdecydowanie staromodny w swoich seksualnych upodobaniach, uważa żywienie się krwią mężczyzn za „nienaturalne". W rzeczywistości Olsen był członkiem owych niesławnych służb i wykorzystywał swoją pozycję, aby zyskać wolny dostęp do więźniów, w czasie, kiedy trochę więcej krwi nie zostałoby zauważone. Podejrzewa on, niecałkiem bezpodstawnie, że to Driscoll, chcący kontrolować dostęp do pożywienia wszystkich wampirów z Kingston jest głównym pomysłodawcą zamknięcia tego więzienia.

Jeśli zaś chodzi o samego Driscolla, to kontroluje on bramy Zakładu Karnego Kingston i jest niczym mistrz wśród swojego więzionego ludu. Wymieniony na liście pracowników jako jeden z odźwiernych, Driscoll zdobywa pieniądze głównie dzięki przemytowi. Przemyca do więzienia głodne wampiry, narkotyki i inne towary, a czasami coś, co powoduje wizytę małżonka przetrzymywanego i niezadowolenie strażników; przemyca za mury wiadomości, różne nielegalne substancje i przedmioty oraz, wyjątkowo, jakiegoś więźnia, którego uważa za wartego wolności. Oczywiście, Driscoll dostaje procenty z każdej takiej transakcji, a szczegółowa rewizja jego majątku wykazałby prawdopodobnie, że jest on równie duży, jeśli nie większy, niż majątek MacLarena.

Co się tyczy miejsca pracy Driscolla, Zakład Karny Kingston jest najlepiej strzeżonym tego typu obiektem w Kanadzie, miejscem przetrzymywania najgroźniejszych przestępców płci męskiej. Chociaż w samym Kingston znajduje się łącznie osiem zakładów karnych – w tym podobne do bastionów Colins Bay, PFW, Millhaven i Joyceville, które są łatwiej dostępne niż samo Kingston, to wampiry generalnie preferują korzystanie z operacji prowadzonej przez Driscolla, ponieważ jakość jego więźniów może ewentualnie wywołać wyrzuty sumienia, gdyby przypadkiem doszło do „wypadku".

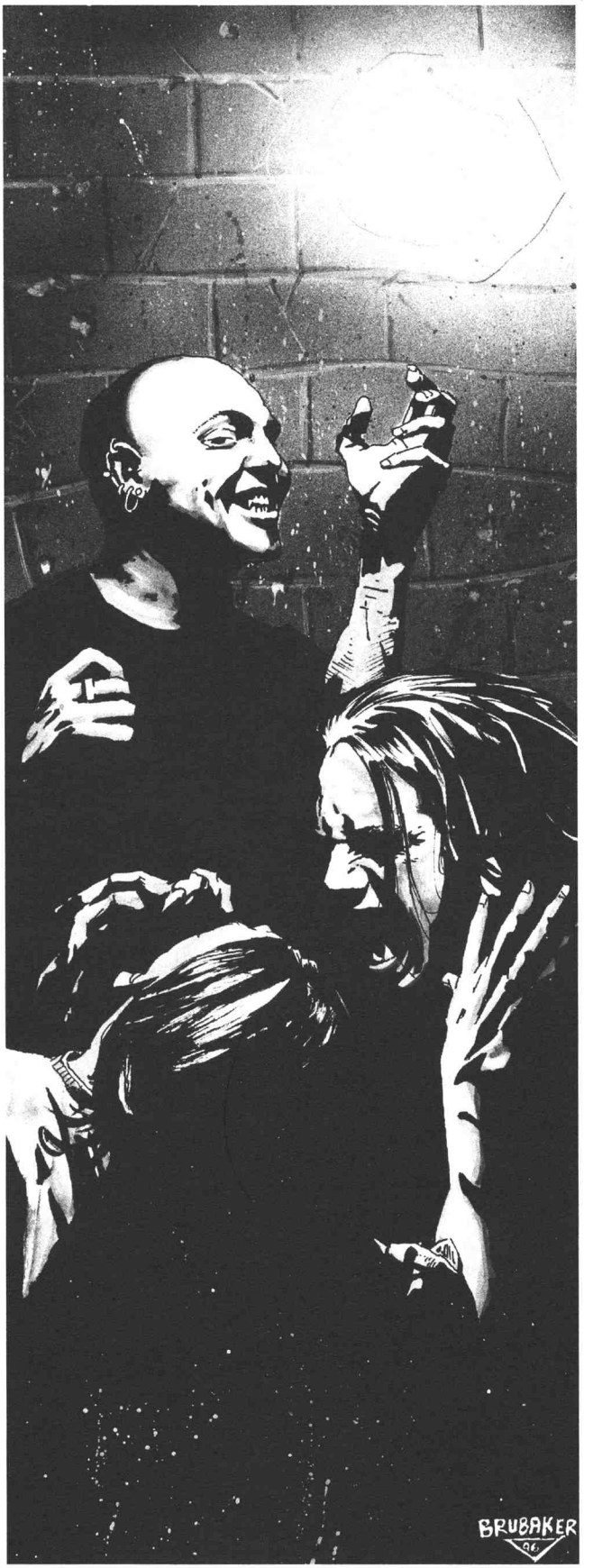
Stołowanie się w Kingston

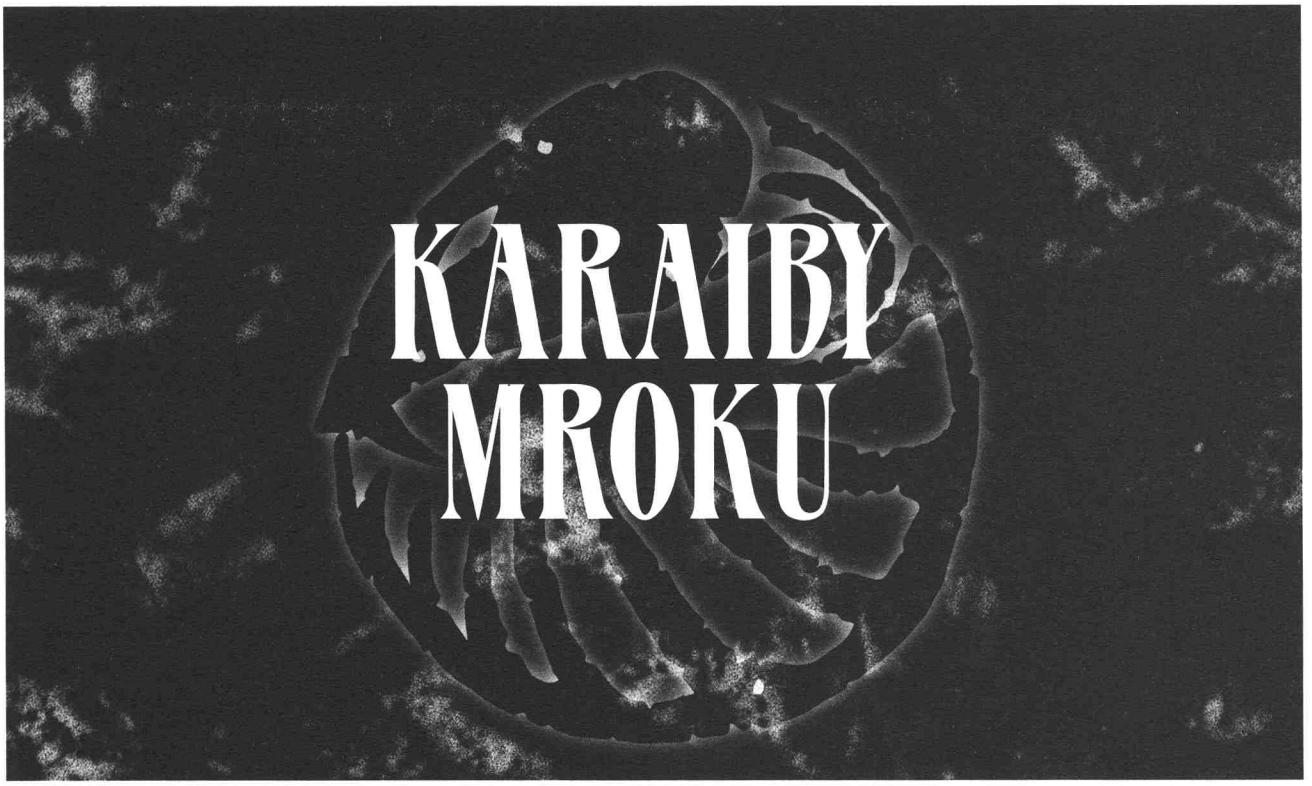
Jak na tak mały obszar miejski, Kingston utrzymuje nadzwyczajnie dużą ilość wampirów. Mimo to, nigdy nie było ono świadkiem żadnego naruszenia praw Maskarady, nawet podczas najgorszych z licznych ataków Sabatu na miasto. Sekret leży w tym, że wampiry z Kingston wiedzą, jak się poprawnie pożywiać. Ich trzema ulubionymi źródłami pokarmu są uczelnie, więzienia i turyści.

Liczna populacja studencka (szczególnie ta składająca się z prymusów z Queens i Royal Military College) oznacza dużą liczbę pijących studentów, z których większość szybko traci przytomność. Wampiry, które nie są zbyt wybredne mogą z łatwością posilać się na studentach – zbyt pijanych, żeby cokolwiek zapamiętać. Nawet tych żywicieli, którzy akurat są trzeźwi, można później łatwo przekonać, nawet bez potrzeby posługiwania się Dyscyplinami, że byli pijani.

Zakłady karne, szczególnie dla tych, którzy godzą się zapłacić Driscollowi, zapewniają łatwy posiłek o każdej porze nocy. Podczas, gdy zabezpieczenia w ośmiu zakładach Kingston są zbyt szczelne dla większości śmiertelników, dla nieżyjących nie stanowią większej przeszkody. Poza tym, trochę więcej krwi w takim miejscu jak PFW (słynnym z licznych krwawych burd wśród społeczności więziennej) zdecydowanie nie będzie niczym nadzwyczajnym.

Ostatnim z trzech źródeł dostarczających pokarm wampirom z Kingston jest turystyka. Chociaż liczba ludzi wizytujących miasto nie jest zbyt duża, to większość z nich pragnie zwiedzić z przewodnikiem historyczne miejsca sławnego miasta, z którego pochodził pierwszy premier Kanady. Cormier udaje się przejąć większość turystów i wraz z asystą Theestar Cab Company, którego właścicielem jest MacLaren, oprowadza ich po mieście.





WSTĘP

Na Karaibach, ciemności nie wywołują strachu nawet wśród ich śmiertelnych mieszkańców. Rozproszone po licznych wyspach wampiry Karaibów prowadzą nieortodoksyjny tryb życia oraz utrzymują niespotykany nigdzie indziej pokój między sobą i wobec swoich współbraci. Tutaj prawa Rodziny są zupełnie inne, a wpływ zarówno wampirzych sekt, jak i klanów jest minimalny. Obszar ten nie ma żadnej politycznej wartości dla Camarilli czy Sabatu, a próby obydwu sekt, mające na celu przejęcie kontroli na wyspach, spełzły na niczym. Nie istnieje tu żadna władza centralna, a spokój utrzymywany jest dzięki cichej jednomyślności. Wampirze prawa Karaibów nie są zapisane w żadnej księdze, ani wprowadzane w życie przez jakąkolwiek organizację, ale wszyscy mieszkańcy tego rejonu znają je i działają zgodnie z nimi wiedząc, że w przeciwnym wypadku poniosą karę z rąk całej społeczności.

Liczne, zamieszkujące Karaiby nacje są bardzo zróżnicowane, zarówno pod względem liczebności, jak i rodzaju. Zalicza się do nich takie państwa jak Kuba, Haiti czy Dominikana (formalnie wyspa Hispaniola), z milionowymi populacjami na Jamajce, Trynidadzie i Barbadosie, jak i o wiele mniej liczne na Antigue, Montserrat i innych, zbyt drobnych, by je wyliczać.

KLIMAT I GEOGRAFIA

Bogate w wyspy Morze Karaibskie rozpościera się od Florydy i Półwyspu Jukatan po wybrzeże Wenezueli. Średnia temperatura na tym obszarze wynosi ponad plus 27°C, a pora deszczowa trwa od czerwca do listopada. To właśnie w tym okresie można spodziewać się huraganów i deszczów monsunowych. W porze suchej przeciwnie – zlewiska wysychają i często brakuje wody.

Nad większością wysp dominują centralnie położone pasma górskie, z których wypływają krótkie, wartkie rzeczki. Większość nizinnych terenów nadbrzeżnych zajmują farmy i siedziby ludzkie. Miejscowa, bujna, tropikalna wegetacja zapewnia byt bogatej i różnorodnej populacji ptaków. Z wyjątkiem nietoperzy, na wyspach prawie nie występują rodzime ssaki – licznie rozmnożyły się natomiast przywiezione tu szczury i mangusty, które są teraz niemal plagą. Na wyspach żyją trzy rodzaje jadowitych węży: koralowe, *Bothrops antrox* i *Lachesis mutus*.

Radykalna Natura Karaibów

Wyspy karaibskie zamieszkuje społeczność wampirza, jakiej nie spotka się nigdzie indziej na świecie. Tylko tutaj wampir może rządzić domeną rozciągającą się na kilka kilometrów wokół jego siedziby i nigdy nie spotkać żadnego innego członka Rodziny. Tutaj także, nie pragnący władzy Kainita, może przebywać przez cały czas swojego istnienia, wśród swojej śmiertelnej rodziny (która będzie uważała się za błogosławioną, że może mieszkać wraz ze swoim nieśmiertelnym przodkiem), na plantacji cukrowej w domku, w którym przyszedł na świat i który teraz należy do niego. Na wyspach nie istnieje żadna władza centralna – nie ma ani jednego księcia czy władcy. Wampiry Karaibów nie przywiązują zbytniej wagi do praw Maskarady, gdyż często otwarcie poruszają się wśród ludzi i obnoszą ze swoją naturą.

Niektóre wampiry roszczą sobie prawa do terytoriów, które należały do nich przez kilka wieków. Roszczenia te są zazwyczaj szanowane przez innych członków Rodziny, a konflikty nie zdarzają się prawie w ogóle. Pokój utrzymywany jest dzięki jednomyślności co potężniejszych członków Rodziny z wysp, którzy cenią sobie prywatność i sytuują się nad, lub chociaż poza Jyhadem. Ponieważ Maskarada nie jest tu uważana za coś istotnego, każdy obcy wampir, który pragnie zdobyć własne terytorium na Karaibach, musi jedynie znaleźć sobie jakąś małą wyspę, na której nie mieszka żaden inny członek Rodziny i ogłosić się jej jawnym dobroczynnym władcą-wampirem. Jeśli nie będzie sprawiał kłopotów innym wampirom, to zwykle zostaje pozostawiony swoim własnym sprawom – przynajmniej dopóki te inne wampiry nie będą potrzebowały pionka czy kozła ofiarnego.

Miejsce, które wydaje się tak wolne od konfliktów, szczególnie przyciąga Inconnów. Nikt nie wie ilu spośród tych wiekowych wampirów przebywa tutaj, ale obserwacje członków Rodziny wskazują na to, że to właśnie Inconnowie są odpowiedzialni za ten jakże kruchy pokój. Poza handlarzami narkotyków i maklerami, większe wyspy zamieszkują wampiry nie zainteresowane działalnością podziemną czy posiadaniem własnej domeny. Kainici formalnie należący do Sabatu czy Camarilli (jakiegokolwiek klanu), wszelkich generacji i każdego wieku mieszają się ze społecznością na lokalnych przyjęciach czy festiwalach i otwarcie piją na ulicach w tłumie chętnych hedonistów. W rzeczywistości, „gorączka" Pocałunku stała się czymś w rodzaju narkotyku wśród członków podziemia wysp, a wampiry rzadko są tak bardzo spragnione krwi, by nie mogły tego opanować.

Atmosfera Karaibów

Mało miejsc na świecie posiada równie bogatą i barwną historię, będąc równocześnie obszarem tak mrocznym i przepełnionym śmiercią. Wpływ kultury europejskiej na wyspy Morza Karaibskiego pozostawił po sobie wiele śladów – zarówno pięknych, jak i makabrycznych.

Handlarze niewolników, misjonarze, korsarze i współcześni dyktatorzy są władcami tych wysp. Rozpadające się kamienne forty o niemal średniowiecznej konstrukcji, leżą na szczytach gór Haiti, pośród kipiących zielenią lasów tropikalnych i kwitnących winorośli. W miejscach takich jak Dominikana i Barbados zalewane deszczami tawerny, ozdobione zawiłymi żelaznymi filigranami i balustradami, naśladują ciężką atmosferę francuskiego zaułka, chociaż ich wnętrza pomalowane są w karnawałowe barwy różu, zieleni, żółci i niebieskości. Białe kapliczki i kościółki w hiszpańskim stylu górują nad miasteczkami i wsiami. Dzień po kościelnej procesji odbywają się ceremonie voodoo. Nic też dziwnego, że życie wielu wyspiarzy koncentruje się wokół religii, w jednej czy kilku różnych formach.

W rzeczywistości rejony te przesiąknięte są wszechobecną niemal wiarą w magię i zjawiska nadnaturalne. Kwitnie kult duchów przodków, a śmierć nie jest czymś, czego należy się lękać. Nie jest oczywiście przypadkiem gorli-

wość, z jaką wyspiarze wierzyli w nadnaturalne siły. Wiara ta była ostrożnie podtrzymywana przez pragnące uwolnić się od jarzma Maskarady wampiry. Dziś na Karaibach, w czasie, gdy jeden wampir posila się na chętnym żywicielu, inny zostaje zaproszony na rodzinne posiedzenie w celu przekazania wiedzy młodemu pokoleniu.

Postacie a Karaiby

Podróżujący na Karaiby mogą uciekać przed Camarillą, Sabatem lub (o zgrozo) przed obydwoma. Z opowieści wiadomo, że Karaiby są bezpiecznym schronieniem przed mackami obydwu tych sekt. Nie jest jednak czymś niespotykanym, by Egzekutorzy, Archonci, templariusze czy wynajęci mordercy przybywali na te wyspy z zamiarem odnalezienia poszukiwanych członków Rodziny. Postacie mogą przybywać na Karaiby właśnie w tych rolach, ale grozi im wówczas ściągnięcie na siebie gniewu miejscowych wampirów.

Alternatywnie, postacie mogą wywodzić się z samych Karaibów, będąc zwampiryzowanymi mieszkańcami jednej z wielu wysp. Może to doprowadzić do powstania całkiem ciekawej, niespotykanej mentalności nowego członka, którego poglądy dotyczące życia po śmierci rozwijały się wolne od sztywnych dogmatów i propagandy sekt.

Na Karaiby można się dostać drogą powietrzną lub frachtowcem – drogą morską. Każdy z wymienionych sposobów podróży niesie ze sobą zagrożenia i trudności. Poza oczywistymi komplikacjami związanymi ze śmiertelnikami, istnieje również możliwość stawiania oporu przez kontrolujące wszelkie środki transportu wampiry. Innym sposobem dotarcia na wyspy mogą być pirackie, nocne kursy z Florydy i Wenezueli. Prywatne pojazdy co bogatszych postaci również mogą umożliwić bezpieczną podróż. Pomimo tego, żadne środki transportu, nieważne jak bezpieczne, nie są w stanie powstrzymać „powitania" zgotowanego przyjezdnym przez podejrzliwych miejscowych członków Rodziny, lękających się prób zdobycia przez sekty wpływu na ich domeny.

Haiti

Haiti znacznie różni się od pozostałych wysp Karaibów. Ta niezmiernie biedna, wyniszczona przez praktyki voodoo i zamachy stanu wyspa, jest kontrolowana przez Wyznawców Seta. Chociaż poszczególni Setyci ciągle depczą sobie wzajemnie po piętach – jako grupa dokładnie pilnują wszystkiego, co dzieje się na ich wyspie. Haiti nie ma księcia, ani nawet jednoznacznie określonej władzy centralnej, ale nic nie wydarzy się w tym kraju bez niemej aprobaty Setytów.

Haiti to raj dla Żmij. Tłumy ubogich, bezimiennych ludzi zapewniają łatwe łowy, a spowijająca wyspę aura przesądów czyni podtrzymywanie Maskarady niemal zupełnie zbędnym. Państwo to jest centrum kontrolowanej i nadzorowanej przez Setytów produkcji i eksportu narkotyków. Inni członkowie Rodziny z Haiti są bacznie obserwowani i jeśli skorumpowanie ich nie wydaje się możliwe, to zazwyczaj znikają. Generalnie, biorąc pod uwagę liberalny charakter pozostałych wysp archipelagu, wampiry nie wywodzące się od Setytów wolą osiedlać się w innej części Karaibów.

Kuba

Niegdyś były to tereny podlegające Lasombra, jednak od paru dekad Kuba znajduje się pod komunistycznymi rządami Fidela Castro, a bogate rodziny wraz z pasożytującymi na nich Lasombra zostały skazane na wygnanie. Mała grupa Idealistów z klanu Brujah nadal z trudem utrzymuje władzę na wyspie, ale krążą pogłoski, że wraz z upadkiem władzy Castro kontrolę przejmie Sabat.

Brujahowie Kuby nie są zbyt aktywną, ani komunikatywną grupą. Wydają się być świadomi, że ich noce na wyspie są policzone. Otacza ich aura mroku i wielu uczonych wampirów twierdzi, że Kuba w rzeczywistości była nieudaną próbą Idealistów zbudowania nowej Kartaginy.

Przodkowie na Odosobnionych Wyspach

Prawdopodobnie, Gabrielle, moja najdziwniejsza karaibska przygoda miała miejsce na Kajmanach. Zdarzyło się to w 1956 roku, w wiosce Św. Bartłomieja. Niektórzy z tubylców zaczęli podejrzewać, że jestem jednym z duchów ich przodków, skoro istnieję od ponad 200 lat w ich ustnie przekazywanej historii. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, zostałam zaproszona na jedno ze spotkań samorządowych w roli przedstawicielki ich przodków. Spotkanie odbyło się pewnego wieczoru w ratuszu, gdzie zebrało się kilku tubylców oraz miejscowy ksiądz katolicki. Przez kilka godzin prowadziliśmy dysputy na temat teologii, duchowości i natury zmieniającego się świata w odniesieniu do ludności wioski. Dla wszystkich była to bardzo ciekawa noc.

— Julia, *antitribu* Lasombry

Jamajka

Jamajka, w przeciwieństwie do większości pozostałych wysp Karaibów, jest szczególnie żywa i zamieszkała przez licznych nowicjuszy. Ma tu swoje rezydencje kilka starszych wampirów, lecz większość z nich opuściła wyspę w celu ustalenia własnych domen na innych, mniejszych wyspach. Atmosfera panująca na Jamajce to nieustająca zabawa wśród nowo zwerbowanych wampirów i tych śmiertelników, nad którymi zdecydowali się roztoczyć swoją opiekę. Dla odwiedzających tę wyspę członków Rodziny, jej frywolna i lekka atmosfera jest często myląca. To właśnie tutaj Maskarada jest najmniej respektowana, a Camarilli i Sabatowi szczególnie ostro przytarto nosa.

Pozostali mieszkańcy

Magowie

Podczas, gdy na wyspach nie ma prawie żadnego Garou, Karaiby są domem dla kilku ugrupowań magów. Kult Ekstazy ma sporą liczbę posążków i ikonografię wywodzącą się z frywolnego stylu życia tak bardzo rozpowszechnionego wśród mieszkańców Karaibów. Niewielu magów mieszka na Jamajce oraz kilku innych wyspach i zazwyczaj kooperują z rezydującymi tam wampirami. Prowadzą styl życia, który jest czymś w rodzaju samospełniającej się przepowiedni; szukają oświecenia w próżniactwie, narkotykach i kontemplacji.

Na innych wyspach Mówcy Snów kontaktują się z kultami voodoo, przekazując swoją wiedzę i ucząc się od *houngans* (kapłanów voodoo) i *mambos* (kapłanek voodoo). Praktykujący voodoo często mają dużą wiedzę dotyczącą natury duchów i świata duchowego, a jest to ten rodzaj wiedzy, którego pożądają Mówcy Snów. W konsekwencji, wielu spośród tych magów wybiera się na mniej rozwinięte wyspy, przebywając tam po dwa, trzy lata w szkołach jako czeladnicy.

Generalnie, magowie zazwyczaj nie wchodzą w drogę wampirom, otwarcie przyznając władzę nad wyspami nieumarłym. Czasami mogą wyniknąć jakieś konflikty w interesach, zazwyczaj spowodowane zagłębianiem się Mówców Snów w sprawy świątyń voodoo. Potyczki te są zazwyczaj krótkotrwałe i niezbyt groźne w skutkach, a naruszający prawo mag jest uprzejmie, acz stanowczo proszony o opuszczenie danej wyspy.

ŚMIERTELNICY I PRAWIE-ŚMIERTELNICY

Karaiby obejmują wiele różnych kultur i tradycji, a populacje poszczególnych wysp łączą z narodami Zachodu jedynie symboliczne kontakty oraz położenie geograficzne. Z tego też powodu nie można mówić o wyspiarzach z Karaibów jako o jednej grupie etnicznej, czy generalizować ich kulturę i styl życia.

Jak już wspomniano wcześniej, wyspiarze są szczególnie zróżnicowaną grupą, żyjącą we wszelkich możliwych warunkach ekonomicznych i kulturowych. Doświadczenia każdego z mieszkańców Karaibów będą różne, jedyne w swoim rodzaju, w zależności od tego, czy żyje w jednym z pełnych ubóstwa i desperacji miejsc takich, jak Haiti, czy wśród olśniewająco bogatych kasyn i ośrodków wypoczynkowych na Kubie.

Podstawą diety tych ludzi są owoce, ryby i nieco roślin uprawnych, zaś kolorowe uroczystości, Mardi Gras oraz gra w krykieta i dyktatury wojskowe składają się na większość ich życia kulturalnego. Pojazdy spalinowe i związane z nimi zanieczyszczenia są rzadkością, jednak masowe wycinanie lasów i uprawa roli zniszczyły te piękne niegdyś wyspy. Pomimo ich barwności i atmosfery święta wyspy karaibskie są miejscem pełnym desperacji.

W Świecie Mroku problemy te stały się jeszcze wyraźniejsze. W niektórych miejscach uzbrojeni żołnierze patrolują ulice, obowiązują godziny policyjne, a decyzje polityczne podejmowane są pod osłoną nocy. Niektóre z mniejszych wysp zamieszkane są wyłącznie przez ghule znajdujące się pod władzą lokalnych wampirów. Magia i mity funkcjonują w życiu wyspiarzy na równi z nauką i technologią; klątwy rzucane są każdego dnia, a *jujuba* i liście herbaciane to powszechne akcesoria. Mieszkańcy Karaibów to ludzie, którzy mogą i będą wierzyć w najgorsze ze swoich koszmarów. Wampiry w takiej sytuacji wydają się wręcz przyjazne.

Turyści są zazwyczaj hałaśliwi i zuchwali, niezbyt jednak chętni do pomocy uciśnionym tubylcom. Stanowią łatwe źródła *vitae*, chociaż ostrożni członkowie Rodziny rzadko piją krew turystów w obawie o dodatkowe obniżenie stopy życiowej mieszkańców wysp.

Łowcy Wampirów

Chociaż na Karaibach mieszka bardzo niewielu Garou, a większość pozostałych nadnaturalnych mieszkańców wysp jest z wampirami sprzymierzona lub neutralna, można wpaść tu w niezłe kłopoty. Powodem są porozrzucani po wyspach łowcy czarownic. Większość z nich jest samotnikami kierującymi się pobudkami religijnymi i społecznymi. Na całych Karaibach istnieje silna tradycja katolicka i nie wszyscy wyspiarze akceptują jawny wampiryzm. Łowcy są zazwyczaj źle wyposażeni i nieświadomi możliwości przeciwnika, lecz czasami jakiś nowicjusz, równie ignorancki, pada ich ofiarą. Niewielu z tych łowców przeżywa wystarczająco długo, by stanowić zagrożenie dla starszych wampirów, chociaż ci z nich, którzy są wierni swojej wierze i oblężeni przez ghule oraz wampiry, odwołując się do niej, odnoszą pewne sukcesy.

Istnieje jednak jedna zorganizowana i świetnie zakonspirowana grupa łowców wampirów: podziemny Kult Mangusty. Ta mała i tajemnicza organizacja o niejasnym pochodzeniu pragnie zniszczyć Wyznawców Seta i spowodować upadek handlu narkotykami. Chociaż nie może raczej liczyć na pełne zrealizowanie swoich celów, grupa ta osiągnęła już pewne sukcesy. Podczas sześciu lat działalności, udało im się złapać i zniszczyć dwóch Setytów, z których jeden był całkiem wiekowy. Z informacji wyciągniętych podczas tortur, dowiedzieli się sporo o sposobie działania organizacji handlu narkotykami na Haiti, ale jak do tej pory w żaden sposób tej wiedzy nie wykorzystali. Wyznawcy kultu nie bez racji uważają, że rzucenie wyzwania Setytom skończyłoby się ich własną śmiercią. Obecnie grają na czas i zazdrośnie pilnują swoich tajemnic.

Voodoo

Termin „voodoo" w rzeczywistości dotyczy wielu różnorodnych tradycyjnych praktyk magicznych i został raczej stworzony przez naszą kulturę, niż na podstawie jakiś szczegółowych badań antropologicznych czy religijnych. Słowa takie jak *hoodoo czy voudun* odnoszą się do haitańskich praktyk magicznych związanych z krwią i duszą. W hiszpańskim języku Karaibów znane jest to jako *santería*, a w brytyjskich Zachodnich Indiach *obeah*. Jako mieszanka Katolicyzmu, wierzeń czarnoskórej ludności Karaibów i animizmu rdzennych Amerykanów, obrzędy voodoo przybierają wiele różnych lokalnych form, takich jak posługiwanie się w rytuałach krwią, solą i rumem oraz powszechna wiara w świat duchów i opętanie.

W Świecie Mroku *houngans*, *mambos*, *santeros* (kapłani *santería*) i *bokkors* (kapłani *obeah*) stanowią poważne zagrożenie, ponieważ mają władzę nad krwią i duszami, co w odniesieniu do wampiryzmu jest śmiertelną kombinacją. Jeśli odłoży się na bok dokładność antropologiczną, cała klasyczna symbolika popularnej wersji kultury voodoo może ze wspaniałym skutkiem zostać wykorzystana w opowieściach dziejących się na Karaibach. Czarnoksięstwo, obce Rodzinie, samo w sobie jest wystarczająco przerażające, ale w połączeniu ze znalezionymi w twoim schronieniu zatopionymi w krwi kurzymi piórami, wypatroszonymi zwierzętami, woskowymi lalkami czy liśćmi *jujuby*, może okazać się nie do zniesienia. Nie zapominaj, że duża część mocy voodoo opiera się na wywoływaniu panicznego lęku wśród jego wyznawców – to bardzo ważny element sag karaibskich.

Kilka ważnych osób

Alain de Laigle

Tło: Alain był niegdyś bardzo utalentowanym rzeźbiarzem, którego akty zdobiły ogrody bogaczy zarówno Paryża, jak i Wersalu. Z tego też powodu tak, jak wielu Toreadorów przed nim, został zwampiryzowany. Niestety, w trakcie wkraczania w nieżycie, w Alainie obudziła się żądza władzy. Miłość ziemskich przyjemności zajęła miejsce zamiłowania do sztuki. Alain w śmiałym posunięciu zabił swojego Ojca i uciekł na Karaiby. Tutaj mógł zaspokajać żądzę krwi niewinnych, która była mu raczej ofiarowywana w chwili śmierci niż kradziona przypadkowym ofiarom. Z powodu swojego buntu przeciwko Maskaradzie, został ogłoszony członkiem Sabatu, chociaż nigdy nie spotkał się z żadnym przedstawicielem tej sekty.

Na Karaibach Alain otoczył się stadem 2000 niewolników. Żywił się ich krwią co noc, rok po roku, nie zmieniając się przez mijające lata ani trochę, chociaż świat dookoła niego ewoluował. W efekcie Alain stracił wszelkie kontakty z Rodziną i innymi wampirami. Zwampiryzował kilku niewolników i zamieszkał w izolacji na osamotnionych wyspach wraz z potomkami swego pierwotnego stada.

Dziś tryb nieżycia Alaina jest taki jak przedtem. Czasami decyduje się przyjąć pod swe skrzydła młodych członków Rodziny, podejmując się zbawienia zagubionych młodzieńców dzięki swoim protektorskim umiejętnościom i kreatywności. Próby te zazwyczaj kończą się tragicznie, gdyż Alain w pewnym momencie traci panowanie nad sobą i zabija żółtodzioba. W konsekwencji

udało mu się zyskać nienawiść paru członków Rodziny na całym świecie, którzy niczego bardziej nie pragną jak pomścić śmierć swych dzieci.

Alain podróżuje z wyspy na wyspę w najdalszych zakątkach Karaibów, przewożony czółnami i małymi łodziami motorowymi przez jego ghule. Kiedy postanawia odpocząć, zamieszkuje w jednej ze swoich licznych starożytnych rezydencji. Ich wilgotne i porośnięte pleśnią korytarze zapewniają mu tylko chwilowe schronienie, zanim znów wyruszy w podróż.

Wygląd: Alain jest niesamowitą postacią. Jego skóra jest biała jak kość i cienka niczym papier. Usta Alaina są wąskie i blade, a ciemności głęboko osadzonych oczu dorównują chyba tylko kruczoczarne włosy. Ma on dziwny, nieziemski typ urody, tak jakby anioł śmierci rzeczywiście mógł być anielsko piękny. Alain nosi stroje takie jak za życia. Francuskie aksamity, luźne szaty i białe mankiety zdobią jego ciało od zachodu po wschód, a kiedy śpi ma na sobie tylko biały całun.

Kreacja bohatera: Początkowo bądź serdeczny, zawsze uprzejmy i miły. Utrzymuj obojętny wyraz twarzy jak długo tylko możesz, posługując się przy mówieniu tylko ustami. Jeśli ktoś obrazi cię choćby odrobinę (pamiętaj, że Alain jest szczególnie staroświecki), wpadaj w szał. W chwilach przygnębienia opowiadaj o zmarłych i o twarzach tych, których zabiłeś, jakby były to twoje dzieci.

Charles Vane

Tło: Charles Vane był piratem – w swoim czasie, całkiem sławnym. Mimo, iż nie był tak znany jak Blackbeard czy Batholomew Roberts, Vane odnosił sukcesy i siał postrach. Pływał po Karaibach, zdobywając statek po statku i w okrutny sposób znęcając się nad ich załogami.

Piracka kariera Vana zakończyła się, kiedy jego pierwszy oficer, Jack Rackham, wywołał na statku bunt i porzucił swego dotychczasowego kapitana na brzegu małej wysepki położonej u wybrzeży Jamajki. Na tej wyspie Vane poznał swojego Ojca, Redforda z klanu Ventrów, który żył niczym król-bóg wśród lokalnych Indian. Vane, drugi biały człowiek na wyspie i do tego obeznany z europejskimi przesądami, był w stanie przejrzeć nieco grę Redforda, a nawet zaczął podejrzewać jaka jest jego prawdziwa natura. Ten, pod wpływem zdenerwowania, poprzysiągł zabić Vane'a, który jednak okazał się na tyle bezwzględnym i groźnym przeciwnikiem, że kiedy wreszcie wampirowi udało się go pokonać i złamać mu kark, zlitował się i zwampiryzował pirata.

Vane pozostał z Redfordem tylko tyle czasu, ile potrzebował na poznanie podstaw swojego nowego bytu. Zmieniając nazwisko i wygląd, pirat-wampir przejął władzę nad przepływającym slupem i powrócił do korsarskiego rzemiosła. Przez dwa lata terroryzował statki na morzach otaczających Jamajkę, dopóki jego okręt nie został zatopiony przez dobrze uzbrojony statek kupiecki spółki East India Company. Vane spadł na dno oceanu i przeleżał tam w letargu przez ponad 200 lat.

Od czasu swego Przebudzenia na początku tego wieku, Vane starał się oswoić ze współczesną technologią, nadal jednak preferując antyczne meble i broń, którymi zapełnił swój duży dom na Jamajce. Nigdy nie omijając żadnej okazji do łamania prawa i zdobywania łupów, Vane zaangażował się w kontrolowany przez Setytów handel narkotykami oraz interesy wielu grup przestępczych na obszarze wysp.

Wygląd: Wygląd Charliego Vane'a zapiera dech w piersiach, nawet kiedy nie odwołuje się do swojej całkiem rozwiniętej Dyscypliny Prezencji, aby wzmocnić efekt. Mierzy ponad 180 cm, a w jego pociemniałej od wiatru, pokrytej szramami twarzy lśnią oczy, w których odbija się 250 lat mrocznych czynów. Mimo to, Vane nie jest potworem i jeśli odniesie się do niego z należnym szacunkiem, to może okazać się wspaniałym kompanem. Jego styl jest dziwną mieszanką anachronizmów i współczesności. Nosi skórzaną kurtkę i dżinsy, ale zawsze ma przy sobie, zatknięty dumnie za pasem, stary pistolet na czarny proch.

Kreacja bohatera: Bądź jowialny i zuchwały, zawsze gotów rzucić ostrym kawałem czy złośliwą uwagą wywołującą śmiech, ale nigdy w dobrym guście. Chociaż mało co może cię rozłościć, reaguj na wszelkiego rodzaju groźby czy zniewagi błyskawicznie i nigdy nie unikaj szybkiej akcji czy bójki.

Abo

Tło: Urodzona w niewoli i biedzie Abo nigdy nie miała żadnych perspektyw. Od najmłodszych lat wykonywała najcięższe prace. Od dzieciństwa wiedziała, że musi uciec. W lasach Hispanioli mieszkała społeczność zbiegłych niewolników, nazywających się bukanierami. Abo przyłączyła się do nich i mieszkała wśród nich przez kilka lat, dopóki nie zostali rozbici przez hiszpańską ekspedycję karną.

Przywódcą wojsk był wysoki, ogorzały mężczyzna, weteran wielu wojskowych wypraw w służbie jego rodzimej Hiszpanii oraz Wyznawca Seta. To nie litość skłoniła go do zwampiryzowania młodej bukanierki, ale pożądanie.

Abo nauczyła się zasad nieżycia od Ojca i wiernie służyła klanowi. Była jednym z prowodyrów podczas ustalania monopolu Setytów na Haiti i włączyła się w kontrolę handlu narkotykami na tej wyspie. Z czasem stała się pośród haitańskich Setytów ważną figurą.

Ostatnio Abo niestety zaczęła się nudzić. Całe jej przeszłe życie, przepełnione ciągłą walką i pokonywaniem przeciwności losu wykształciło u niej potrzebę podejmowania wyzwań i trudów. Jej obecna próżniacza egzystencja w luksusach szybko straciła swój blask i sens. Tęskniąc za jakimś wyzwaniem, Abo zwróciła wzrok ku położonej po drugiej stronie wąskiej cieśniny Morza Karaibskiego Kubie.

Wygląd: Abo jest egzotyczną pięknością; jej ojcem był afrykański niewolnik, po którym odziedziczyła większość cech, zaś matką karaibska Indianka, której krew dodaje skórze dziewczyny złotawego odcienia. Wrodzone piękno Abo zostało jeszcze spotęgowane podczas zwampiryzowania, tak że teraz jej uroda jest prawdziwie nieziemska. Głęboko osadzone oliwkowe oczy wampirzycy spoglądają spod wydatnych brwi podkreślonych przez wysokie kości policzkowe i drobną brodę. Jej czarne, miękkie niczym pióra włosy są obcięte bardzo krótko.

Kreacja bohatera: Prawie nic cię nie obchodzi, bo nic ci nie groziło już od dłuższego czasu. Jesteś zblazowana w zachowaniu i mowie, niezbyt zainteresowana tym, co ludzie mają ci do powiedzenia. Znudzona służalczością swoich poddanych, z radością witasz wszelki opór, chociaż widzisz konieczność zniszczenia go.

Elsbeth Tabituda

Tło: Rodowita mieszkanka Jamajki, Elsbeth nie jest w stanie przypomnieć sobie swojego śmiertelnego życia; utraciła je w tajemniczy sposób, może z powodu traumy wywołanej Pocałunkiem. Według niektórycvh pogłosek ta dziwna Pariaska nie jest w rzeczywistości członkinią Rodziny, ale opętanym przez *loa* ciałem, które zostało przypadkowo zwampiryzowane. Elsbeth w to nie wierzy – uważa, że jest żądnym krwi duchem niewolniczki, zgwałconej i okaleczonej wiele lat temu. Co więcej, wierzy również, że będzie się odradzała dopóty, dopóki nie znajdzie aktualnej inkarnacji swego mordercy. Niefortunnie dla jej ofiar, Elsbeth budząc się co noc, na nowo usiłuje przypomnieć sobie

wygląd tego, którego ściga. Czasami mężczyzną, którego szuka okazuje się śmiertelnik; czasami wampir.

Wygląd: Czarnoskóra, o niesamowicie zielonych oczach, wiecznie piękna i młoda Elsbeth nosi zwiewne sukienki w kwieciste wzorki i chodzi boso. Jej piękno przyćmiewa tylko dziki wzrok i ciągły wyraz napięcia na twarzy.

Kreacja bohatera: Wpatruj się szaleńczym wzrokiem we wszystkich, którzy zaczną z tobą rozmowę. Zawsze oglądaj się za siebie i nigdy nie odzywaj pierwsza. Zawsze jesteś w ruchu, zawsze nieuchwytna. Jeśli uznasz któregoś z bohaterów za mężczyznę, jakiego poszukujesz, poczekaj aż będzie bezbronny i wówczas dyskretnie postaraj się wypruć mu flaki.

MIEJSCA I ZDARZENIA

„Maskarada"

Stanięcie twarzą w twarz z przywódcą sekty uważane jest wśród członków Rodziny Karaibów za najśmielszy z możliwych czynów. Ta różnorodna grupa wampirów, którą łączy tylko wspólna niechęć do wszelkich spraw związanych z sektami, spotyka się raz do roku w celu celebrowania swojej wolności i dobrego losu. „Maskarada" jest przezwiskiem nadanym tej uroczystości, przypominającej z przekory rozpoczynające się dokładnie o północy Mardi Gras. Zgodnie z jej nazwą, „Maskarada" jest balem maskowym, którego miejsce i data zmienia się co roku. Podczas tej Mardi Gras, członkowie świty, ghule, znani śmiertelnicy, członkowie Rodziny i inne stworzenia nocy spotykają się ze sobą na równej stopie we wspólnej zabawie. Krew jest wymieniana dobrowolnie, popuszcza się wodze, a wszelkie spory są zapominane. Pod koniec uroczystości, nowo zwampiryzowani członkowie Rodziny są przedstawiani i wprowadzani do świata nieżywych.

Nie zawsze jednak „Maskarada" wychodzi tak, jak chcieliby jej organizatorzy. Wampiry zamieszkujące odległe wyspy rzadko kiedy przybywają na tę uroczystość. Dodatkowo, z powodu braku urzędu księcia, na wyspach nie ma również żadnego spisu członków Rodziny. Zdarzało się już, że pewne wampiry przyprowadzały ze sobą ponad 20 podopiecznych lub, że przybysze okazywali się być członkami sfory Sabatu zainteresowanymi tylko rozlewem krwi. Nie jest czymś niespotykanym, by „Maskarada" kończyła się serią krwawych walk. Jak już zauważyło kilku starszych wampirów, nazwa uroczystości może być bliższa prawdzie niż się wydaje, gdyż festyn ten oddaje istotę relacji pomiędzy wampirami całego świata.

Dziwni Mieszkańcy Małej Wioski Zwanej Baptista

„Istnieją dziwniejsze rzeczy, moja droga Catherine, niż tylko nienazwane wyspy na Karaibach. Własnymi oczyma widziałam jak jeden z wieśniaków zmienił się w latającą rybę i pomknął przez wody morza, więc chyba nie zdziwisz się słysząc, że kiedy po raz pierwszy dowiedziałam się o wiosce Baptista ogarnął mnie lęk. Nie były mi potrzebne żadne dowody, ani relacje z pierwszej ręki z tego strasznego miejsca. Inni naszego rodzaju, którzy doświadczyli na własnej skórze tych zdarzeń, mówili, że niczego się nie spodziewali, kiedy z wieczornej mgły wyłoniły się małe, kolorowe łodzie. Nikt nie sądził, że rośli, kolorowo ubrani wyspiarze mogą być kimś innym niż tylko podróżnikami poszukującymi słodkiej wody. Ku naszemu przerażeniu, to nie słodkiej wody szukali, ale świeżej, wampirzej krwi. Nie kpij z tego, Catherine – istnieją, oddający cześć żądnym krwi duchom, śmiertelnicy, którzy są zdolni odebrać nam nasze nieżycie w celu wypicia życiodajnych fluidów, jakie w sobie nosimy.

Niektórzy z nas, co bardziej radykalni, głoszą, że wieśniacy z Baptista odbierają tylko to, co kiedyś należało do nich. Gdyby ci młodzi radykałowie choć przez chwilę spojrzeli w opętane oczy ludzi tej przeklętej rasy, lub otrzymali ranę ich zaostrzonymi wiosłami czy ognistymi kijami, nie byliby już tak skorzy wygłaszać podobne poglądy. Pomimo usilnych starań, nie byłam w stanie dowieść, że przewodzi im jakiś wampir. Obawiam się, że ci kanibale uosabiają najgorsze koszmary wampirów – krwawy kult, który wymyka się naszej kontroli, krwawy kult, który pożąda tylko krwi Rodziny."

— Julia, *antiribu* Lasombra

Problem Houngan

Poza wampirami, *hounganowie* voodoo są najpotężniejszymi nadnaturalnymi istotami na Karaibach. Czasami jako sprzymierzeńcy, a czasami wrogowie, ci ortodoksyjni magicy są doskonałym źródłem opowieści i wszelkich serii spotkań w Świecie Mroku. Czarnoksiężnicy posiadający władzę nad krwią i duchem mogą okazać się szczególnie przydatni wampirom. Jednak układy zawierane z *hounganami* często mogą zwrócić się przeciwko członkom Rodziny.

Jedna z opowieści może zawierać podpisanie z takim czarnoksiężnikiem umowy o pomocy w zamian za jedną noc służby. Może to doprowadzić do postawienia bohatera w szczególnie niebezpiecznej sytuacji. Z drugiej strony ów *houngan* może stwierdzić, że ponieważ bohater żyje w wiecznych mrokach nocy, więc jest jego sługą na zawsze. Doprowadzi to oczywiście do dalszych komplikacji – z jednym potężnym wrogiem.

Uwolnienie się od *hougana* jest niezmiernie trudne. Jego umiejętności więzienia *loa* (dusz) i zmuszania ich do opętywania innych ciał, umożliwiają mu zwrócenie całkiem obcych osób lub nawet przyjaciół przeciwko bohaterowi. Jedyną drogą ucieczki jest przechytrzenie lub przeżycie takiego magika, chociaż mówi się, że światło słoneczne może zmyć klątwę *houngana* z jego ofiary.

Konkluzja

Wampirze istnienie na Karaibach nie przypomina szalonego tańca nocy reszty świata. Wampiry – zwampiryzowane na miejscu czy też imigranci, zaznają tutaj przyjemności z nieżycia okraszonych przesądami, prawdziwą magią, religią i lokalnym kolorytem. Karaibski wątek doda pikanterii każdej sadze, pozwoli też odpocząć tym, których zmęczyła szarość miast i starzejący się książęta.

EL BAILE DE SANGRE: AMERYKA ŚRODKOWA I POŁUDNIOWA

Państwa Ameryki Środkowej i Południowej nie są tak rozwinięte, jak ich północny sąsiad. Niektóre porośnięte dżunglą i górzyste obszary wciąż pozostają prawie nietknięte przez członków Rodziny i ich trzodę. Wbrew licznym twierdzeniom Sabatu i Camarilli, żadna z tych grup nie kontroluje znaczącej części kontynentu. Większość działalności sekt na tym obszarze jest o wiele mniej zorganizowana niż w Ameryce Północnej czy Europie; wiele wampirów prowadzi tu działalność indywidualną, tylko w niewielkim stopniu kontrolowaną przez dyktaturę Panów czy Wewnętrzny Krąg.

Ameryka Środkowa jest silnym punktem oporu Sabatu. Sekta ma swoją główną siedzibę w Meksyku, ogniskując swą działalność wokół miasta Meksyk. Mimo to, władza sekty nad tym terenem nie jest absolutna: odłamy Camarilli i inne niezależne Rody (szczególnie Samedi) istnieją i doskonale dają sobie radę podczas kolejnych fal rewolucji przelewających się przez państwa tego regionu.

Ameryka Południowa jest miejscem ścierania się wpływów różnorodnych istot nadnaturalnych. Wojna Sabatu z Camarillą trwa tutaj nieustannie, a Setyci i Giovanni cierpliwie czekają w ukryciu, gotowi do ataku. Lupini i inne istoty zmiennokształtne grasują w dziczy, walcząc z jeszcze dziwniejszymi stworzeniami. Magowie przechadzają się po ulicach miast i licznych mistycznych miejscach, rozkoszując się nieskażoną energią ceremonii santería oraz poszukując dawno zaginionych piramid Majów. Rodzimi Odmieńcy zachowują starożytne tajemnice dla wszystkich wystarczająco ciekawych, by się o nie targować – i starożytne klątwy dla mało ostrożnych.

LOS VAMPIROS DE LA AMERICAN DEL SUR

Jako rejony rozwijające się, Ameryka Środkowa i Południowa mają wiele do zaoferowania silnym wampirom szukającym władzy i okazji. Wielu nowicjuszy i obywateli, zmęczonych ustalonymi przed wiekami strukturami władzy i brakiem perspektyw, ściąga na bezpańskie ziemie południa. Istnieje jednak i druga strona medalu: Regiony te są wręcz przepełnione potencjalnymi wrogami, wampirami i nie tylko, a niepewna władza sekt oznacza, że wampir w niebezpieczeństwie może nie mieć możliwości szukania schronienia u księcia, arcybiskupa, Archonta czy w dominium.

Również niezbyt rozsądnym postępowaniem jest niedocenianie trzody regionu. Ludność Ameryki Południowej wywodzi się z różnych grup etnicznych. Afrykańskie mity, rodzime legendy oraz katolickie doktryny mieszają się w jednym kipiącym kotle wierzeń, a w wilgotne tropikalne noce nadal można usłyszeć echo wielu starych opowieści. Nic więc dziwnego, że wywodzą się z tego obszaru tacy literaccy „realiści magii" jak Garcia-Marquez. Zjawiska nadnaturalne są nieodłączną częścią życia Ameryki Południowej, więc jej mieszkańcy podejmują odpowiednie środki bezpieczeństwa. Być może Kainici mogą tu mniej przejmować się Maskaradą, ale muszą ciągle mieć się na baczności przed zaradnymi śmiertelnikami, zbyt dobrze obytymi z mocami i słabościami – *los vampiros*.

KLANY

Brujahowie

Brujahowie przebywają w większości w plądrowanych przez *guerrillas* „republikach" Ameryki Łacińskiej. Przybywszy na te tereny za czasów konkwistadorów, zwiększyli swoją liczebność. Wielu z Brujahów widzi te rejony jako idealne miejsce do wywalczenia kolejnego Carthage – nawet za pomocą ostrzy maczet. Liczne rewolucje i przewroty działają przyciągająco na wszelkich Brujahów – miejscowa scena polityczna śmiertelników jest równie gorąca jak krew tych wampirów. Oczywiście nie jest tak, żeby cały klan zgadzał się co do słuszności jednej doktryny – na każdego Brujaha popierającego niedoszłego El Presidente przypada jeden walczący u boku rebeliantów. Niektórzy Brujahowie są również aktywnie powiązani z kultami *santería* tego rejonu, potwierdzając drugą nazwę ich klanu – „czarownicy". Pojawiające się plotki o tajemnym sabacie miejscowych czarnoksiężników Brujah – z ich własnymi czarami i rytuałami – poważnie zakłócają spokój Tremerów zamieszkujących te rejony.

Gangrelowie

Gangrelowie licznie zamieszkują rozległe lasy Południowej i Środkowej Ameryki. W rzeczywistości znanych jest kilka Rodów Gangrelów, podobno mieszkających tu od czasów prekolumbijskich. Jest to jedno z niewielu miejsc, gdzie czują się oni naprawdę jak w domu. Przyłączając się do stad nietoperzy-wampirów nierozłącznie związanych z tym kontynentem, Gangrelowie wznoszą się niczym nie powstrzymywani nad niezbadanymi terenami, lecz ten przestwór dzikich przestrzeni jest również domem dla wielu innych stworzeń, przed którymi nawet Gangrelowie muszą umykać. W głębiach lasów tropikalnych ukryte są rzeczy dziwne i wspaniałe, a wiele z nich uzbrojone jest w pazury wystarczająco długie, by ściąć głowę nic nie podejrzewającemu wampirowi.

Malkavianie

Malkavianie Ameryki Środkowej i Południowej pozostają zazwyczaj neutralni wobec walk między sektami. Wielu z nich, wykorzystując burzliwą, niestabilną sytuację, włóczy się gdzie ich nogi poniosą, robiąc co tylko dusza zapragnie. Jednak spazmatyczna karuzela zbrodniczych junt i rewolt niezmiernie intryguje Malkavianów. W rzeczywistości niektórzy z nich popierają co bardziej radykalne ruchy polityczne, a nawet inscenizują przewroty i zamachy stanu dla czystej zabawy. (Najbardziej dziwaczni z Malkavianów, często wykorzystując Niewidoczność i Dominację, służą jako demagogowie kilku partiom politycznym na raz i podburzają je przeciwko sobie w dzień elekcji.) Kilku Malkavian ubiera się w paradne pseudowojskowe mundury obwieszone setkami śmiesznych medali, szlifami oficerskimi, odznakami i innymi śmieciami. Przybierają oni również często absurdalnie upiększane tytuły jak „El Gran Generalissimo, Commander-in-Chief „oraz Presidente-dla-Nieżycia (tutaj wpisz imię własne), Jefe de los Todos Sanguijuelas y el Guapo Caballero de Libre."

Nosferatowie

Nosferatowie zdecydowanie źle się czują w Ameryce Środkowej i Południowej. Większość z nich wolałaby całkowicie omijać te niespokojne obszary dokładnie z tych samych powodów, które przyciągają tu Gangrelów.

Tylko jedno może zaciągnąć Nosferatów głębiej w nieznane terytoria: ciekawość. Po prostu jest tam zbyt wiele wiedzy i tajemnic by Nosferatowie potrafili trzymać się od nich z daleka.

Nie zmienia to faktu, że wampiry z tego klanu czują się o wiele swobodniej w miastach, z których większość jest zbudowana na ruinach starych hiszpańskich fortów, udostępniając dzięki temu wiele zakamarków i podziemnych kryjówek. Jednak nawet tutaj groźba braku akceptacji obecności Nosferatów przez śmiertelników (i odpowiadających temu reakcji) powstrzymuje ich przed zbytnim zwiększaniem swojej liczebności.

Toreadorowie

Toreadorowie przegapili swoją okazję w Ameryce Środkowej. Gdzieś po drodze ich plany nie powiodły się. Miasto Meksyk będące niegdyś światowym centrum sztuki, teraz jest niczym więcej jak zagraconą norą. Niewielu Toreadorów pozostało by próbować odrodzić legendarny Tenochtitlán, a brak stabilności w innych krajach Ameryki Środkowej nie sprzyja przybywaniu tu nowych członków Klanu Róży.

Mimo to obecność klanu w Ameryce Południowej jest bardzo silna. Wielu Toreadorów żyje wśród niesamowicie bogatej sfery wyższej, a wszelkie ich zachcianki spełniane są przez licznych, wielbiących ich, niewolników. Niektóre wampiry z tego klanu, rywalizując z Brujahami, stały się głównymi postaciami w kultach *santerîi*, przystosowując rytuały do swych krwiożerczych potrzeb. Zarówno Brazylia, jak i Argentyna zamieszkiwane są licznie przez Toreadorów – bogatych dekadentów, barwnych jak rajskie ptaki w tutejszej dżungli.

Tremerowie

Tremerowie, pod przywództwem Wewnętrznego Doradcy Xaviera da Cincao, licznie zamieszkują te obszary. Ameryka Środkowa i Południowa z jej licznymi starożytnymi cywilizacjami i zagubionymi imperiami, z pewnością mieści w sobie zapomniane tajemnice cenne dla klanu Czarodziejów. Kilku odważnych czarnoksiężników wybiera się czasem w głąb kontynentu. Większość z nich zanika bez śladu, ale czasem udaje się jakiemuś powrócić ze starożytnym, prekolumbijskim narzędziem lub ozdobą.

Ventrowie

Ventrowie zazwyczaj są zaangażowani w działalność północnych korporacji eksportujących to, co mają do zaoferowania „bananowe republiki" tego obszaru, ale raczej niewielu z nich osiedla się tu na stałe. Sytuacja ta zdecydowanie odpowiada ich rywalom, Lasombrom, a rosnąca liczba Sabatników tym bardziej czyni ten rejon niebezpieczny dla Arystokratów. Kilku Ventrów administruje nielicznymi bazami Camarilli w tych rejonach, ale są tu obcy i dobrze o tym wiedzą. To bardziej prowincjonalni gubernatorzy niż książęta.

Assamici

Niewiele rzeczy może tu zainteresować Assamitów. Wciąż jednak zamieszkują te tereny wampiry potrzebujące ich usług, a to całkowicie wystarcza.

Giovanni

Tam gdzie inni widzą tylko dzicz, Giovanni dostrzegają możliwości. Szanse na osiągnięcie zysków są w tym rejonie bardzo duże i nie ma żadnego powodu, aby pozostawiać je Ventrom czy Lasombra. Można tu zarobić pieniądze i odebrać władzę zbyt słabym, niezdolnym obronić swych praw do dziedzictwa. Wiele prekolumbijskich kultur odprawia również intrygujące rytuały nekromanckie, które Klan Śmierci z chęcią dołączyłby do swoich własnych.

Setyci

Posiadający przewagę wśród afrykańskich imigrantów, wyznawcy Seta licznie zamieszkują obszary Ameryki Środkowej i Południowej. Bardziej nawet niż Brujahowie czy Toreadorowie, opanowali kulty santería tego rejonu i podejmują próby odwrócenia ludności śmiertelnej od wiary katolickiej i przewodzących im Lasombra.

Nie trzeba chyba wspominać, że Setyci są bardzo zaangażowani w kwitnący rynek narkotyków w Kolumbii, Chile i Boliwii, mimo silnej konkurencji Sabatu i Giovannich. Setyci mają także duży wpływ na sytuację polityczną w większości krajów Ameryki Środkowej. Ich „misjonarze" często wprowadzają elementy oddawania czci Setowi w istniejące wierzenia Majów, zmieniając tubylców w wyznawców krwawego kultu i wpajając im dążenie do obalenia przemocą władzy Europejczyków.

Ravnos

Koczowniczy klan Ravnos cieszy się w Ameryce Południowej dużą swobodą. Tam, gdzie każdy traktowany jest jako ewentualny sprzymierzeniec, nawet im okazuje się pewną dozę gościnności. Ravnos często pełnią rolę przemytników, przewożąc przedmioty i osoby zarówno przez granice państwowe, jak i stref wpływów sekt. Niektóre wampiry z tego klanu nie zapominają również o tym, że po drugiej wojnie światowej znalazło tu schronienie wielu nazistów. Ravnos gorliwie żywią się krwią tych odpowiedzialnych za zamordowanie ich śmiertelnych rodzin kanalii, rozkoszując się krzykami dumnych niegdyś żołnierzy, którzy podobno „wypełniali tylko rozkazy".

Lasombra

Ameryka Południowa jest dla klanu Lasombra zarówno placem zabaw, jak i miejscem zdobywania nowych rekrutów. Mkną wśród mgieł nocy tropikalnych, upajają się gorącą krwią otaczających ich stad ofiar. Nigdzie indziej, może poza Hiszpanią, Lasombra nie czują się bardziej u siebie. Tutaj klan jest silny i liczny. Tutaj ci dumni potomkowie konkwistadorów mogą rządzić tak, jak było im to pisane. Nikt ich nie może powstrzymać. Niewiele jest rejonów całkowicie wolnych od ich obecności, a klan ten bezsprzecznie jest najsilniejszy na kontynencie. Poza tym, Lasombra wniknęli w katolicką hierarchię tego rejonu, co bardzo uderza w Setytów.

Tzimisce

Członkowie Tzimisce zabawiają się w Ameryce Środkowej i Południowej: represyjne rządy ułatwiają ustalenie prywatnych lenn oraz rządzenie bez obawy przed karą, podczas gdy różnice majątkowe między bogatymi a biednymi zapewniają wszelkie usługi, które nie byłyby dostępne w, powiedzmy, Afryce czy Azji. Tzimisce wniknęli do wielu miejscowych rządów; wiele niesławnych opowieści o tym, co dzieje się więźniom politycznym w licznych dyktaturach, powinno zostać zapisane na konto zabaw tego klanu.

Rody

Wiele wampirów tych rejonów jest członkami znanych klanów. Samedi wędrują po tym obszarze, służąc tym, którzy zgodzą się zapłacić ich stawki. Inne, dziwniejsze jeszcze Rody, efekty działania tych, którzy przeżyli w starożytnych czasach i byli pozostawieni sami sobie wśród *salvas*, *pampas* i wąwozów, również istnieją. Tak naprawdę, to mało który wampir z Europy może z pewnością stwierdzić, co też dokładnie zamieszkuje dzikie tereny Ameryki Środkowej i Południowej.

POZOSTALI

Lupini

Chociaż niewielu Lupinów pochodzi z tego regionu, to Amazonia jest gorącym polem bitwy jaką prowadzą oni przeciwko siłom Żmija. Niektóre plemiona wilkołaków rozmnażają się z miejscowymi wilkami grzywiastymi, niepokojąc wampiry na całym kontynencie ciągłymi, grabieżczymi atakami. Mimo to, ze względu na dużą liczebność żyjących tu innych Zmiennych, Lupini grają zazwyczaj role drugoplanowe.

Basteci

Jaguarołaki Balam są rodzimymi mieszkańcami Ameryki Środkowej i Południowej. Strzegą zawzięcie granic swojego terytorium i często atakują każdego, kto odważy się wejść na ich ziemię. Mają dla wampirów niewiele więcej miłości niż ich kuzyni – Lupini, więc dzieci Kaina nie powinny nawet przypadkiem wkraczać na tereny Domen Balam.

Mokole

W Amazonii znajduje się kilka gniazd Mokolów. Gady te uczestniczą w walce ze Żmijem, ale wolą robić to na swoich własnych warunkach. Mimo, iż nigdy nie były liczne, to jest tutaj prawdopodobnie tyle gadołaków, ile kiedykolwiek żyło gdziekolwiek indziej na świecie, a ich wsparcie mogłoby przechylić szalę zwycięstwa. Mokole mają mało do czynienia z wampirami, ale podobno układały się kiedyś z jednym Axolotlem, Gangrelem Autarkisem, którego pokryta łuską skóra i podobne do aligatorzych kły bez wątpienia odpowiadają ich upodobaniom.

Ananasi

Na ziemiach, gdzie pająki osiągają rozmiary pozwalające im żywić się ptakami, Ananasi wręcz rozkwitają. W Ameryce Południowej i Środkowej żyje ich więcej niż gdziekolwiek indziej na świecie. Większość pająkołaków tych obszarów zamieszkuje lasy tropikalne Amazonii i Jukatanu, ale niektórzy podróżują często do takich miast jak Rio czy Meksyk. W tych zamieszkałych przez wampiry miejscach, jeden więcej krwiopijczy drapieżca jest prawie niezauważalny.

Magowie

Zarówno magowie z Tradycji Mówców Snów, jak i Kultu Ekstazy, często przybywają do Ameryki Środkowej i Południowej. Pierwsi, by odkrywać starożytne piramidy Majów, Rody Nazców i ruiny budowli Inków, drudzy, by zagubić się w tańcu, Karnawale, tubylczych rytuałach i narkotykach.

Odmieńcy

Kilka rodzajów Odmieńców zamieszkuje mniej zaludnione obszary, chociaż nawet Nunnehiowie z Ameryki Północnej niewiele wiedzą o ich mocach i obyczajach.

AMERYKA ŚRODKOWA

MEKSYK

Meksyk jest rzeczywistym centrum władzy Sabatu. Tutaj sekta posiada prawie absolutną suwerenność. Podczas, gdy Camarilla dzierży władzę na Półwyspie Jukatan, to tu ich wpływy szybko maleją. Tylko olbrzymie zasoby pieniężne pozwalają Camarilli zachować jakiekolwiek wpływy w Meksyku.

Mimo, iż Sabat ma nad krajem prawie całkowitą kontrolę polityczną, to poczynione tu „inwestycje" pieniężne Camarilli przyniosły obfite żniwo. Zanim Sabat objął władzę nad tym obszarem, amerykański dolar i meksykański peso miały podobną wartość. Camarilla cierpliwie pracowała jednak nad spowodowaniem spadku kursu peso. Przez lata, skarb centrum władzy Sabatu został wyssany prawie całkowicie, niczym wampirza ofiara. Gigantyczna korupcja polityczna oraz oszustwa wyborcze pogarszają tylko i tak już złą sytuację.

Ostatnie próby Sabatu stworzenia bardziej scentralizowanego rządu na tym obszarze, pomimo najlepszego na jakie było sektę stać planowania, nie powiodły się. NAFTA (Północno Amerykańskie Stowarzyszenie Wolnego Handlu) – dokładnie ułożony przez USA, Kanadę i Meksyk plan, jak do tej pory okazał się nieefektywny, pomimo dużych nadziei pokładanych w nim przez Lasombra. Śmiertelna ludność Meksyku w większości jest przeciwna stowarzyszeniu NAFTA, a korupcja w połączeniu z manipulacjami Camarilli podkopały plany zabezpieczenia wartości meksykańskiego peso. Pomimo jawnej obecności wampirów Sabatu w Meksyku, Camarilli udało się powstrzymać sektę od rozszerzenia wpływów przynajmniej w tej jednej dziedzinie; podczas gdy sami powiększają swój majątek wykorzystując nowe ustawy NAFTY.

Miasto Meksyk

Wzniesiony w dolinie otoczonej górami, Meksyk jest kipiącym życiem miastem śmiertelników. Miasto to należy do najszybciej rozrastających się na świecie, ustępując tylko Kalkucie i Tokio. Ponad 20 milionów ludzi nazywa Meksyk rodzinnym miastem, a liczba ta zwiększa się z dnia na dzień. Większość jego mieszkańców żyje w niewyobrażalnym ubóstwie. Powietrze jest przesycone spalinami i dymem; woda zbyt zanieczyszczona by móc ją pić bez obawy zarażenia się jakimiś chorobami czy zatrucia. Nawet najbiedniejsi z biednych muszą kupować wodę pitną przywożoną z mniej skażonych obszarów. Trzy czwarte populacji miasta mieszka na terenie jednego gigantycznego getta, zazwyczaj w ruderach sklecanych tuż obok toksycznych ścieków w południowych i wschodnich częściach miasta.

W takim otoczeniu Sabat mógł się swobodnie rozwijać, a śmiertelni mieszkańcy Meksyku stali się w rzeczywistości jednym wielkim stadem. Wykształcenie, nawet w postaci podstaw rachowania lub czytania i pisania, prawie nie istnieje. Sabatnicy swobodnie chadzają mrocznymi ulicami, biorąc wszystko czego dusza zapragnie, a spowijająca niebo gęsta zasłona smogu umożliwia nawet co odważniejszym wampirom polowanie po świcie!

Od czasu przybycia konkwistadorów, walki o władzę wybuchały w Meksyku wielokrotnie. Chociaż Camarilli udało się obronić miasto kilka razy, ostatecznie tę walkę stanowczo wygrał Sabat. W rzeczywistości, Sabat czuje się tu tak pewnie, że biskupi pozwalają nawet na ograniczone śmiertelne walki wewnętrzne i „wyścigi śmierci". Takie gry, według przywódców, utrzymują sforę silną i głodną.

Ostatnie wydarzenia w Meksyku wywołały drastyczne zwiększenie liczebności Sabatników w mieście. Podczas konfliktu z magami Technokracji, Sabat był zmuszony zrekrutować setki nowych wampirów w celu utrzymania władzy. Obecnie w mieście mieszka ponad 300 wampirów. Mimo to, ciągła

migracja śmiertelników, przekraczająca 1000 osób dziennie, umożliwia Sabatowi normalne funkcjonowanie.

Sama liczba wampirów w mieście Meksyk umożliwia zachowanie nad nim kontrroli. Liczne sfory Sabatników nieustannie grasują po lotniskach i głównych drogach dojazdowych metropolii, szukając, często z powodzeniem wszelkich niedoszłych szpiegów. Tylko najbardziej przebiegli członkowie Rodziny mają szansę wślizgnięcia się do miasta.

Największe niebezpieczeństwo dla wampirów Meksyku wynika, jak na ironię, z ich dużej liczebności. Z tak wieloma wampirami w jednym miejscu i tak wysokimi obrotami czy zmiennością, prawie niemożliwe jest ustalenie kto należy do klanu, a kto nie. Jak długo wampir zna odpowiednie gesty i znaki oraz wykonuje rozkazy biskupa, nie ma żadnego sposobu potwierdzenia czy zaprzeczenia jego przynależności. Dodatkowo wielu ze starszych, mających większe moce członków sekty zaczęło zachowywać się dziwnie, a kilku nawet zniknęło. Niektóre wampiry wierzą, że w Meksyku pojawiła się nowa, nieznana siła, która zastępuje członków Sabatu swoimi marionetkami, aby sterować nim od środka.

BELIZE

Formalnie znane jako Brytyjski Honduras. Belize wywalczyła niepodległość w 1964 roku, ale dopiero w 1991 r. Gwatemala zrzekła się roszczeń terytorialnych. Kraj ten zamieszkuje wiele ras – Afrykańczycy, Metysi, Majowie i Kreolowie. Nadnaturalna populacja jest równie zróżnicowana: wampiry, zmienni i magowie pojawiają się w tych rejonach, chociaż niewielu zostaje tutaj na dłużej.

Chociaż w Belize istnieją wampiry, są one nieliczne. Populacja śmiertelników jest po prostu zbyt mała by utrzymać dużą liczbę synów Kaina. Ci jednak, którzy tu mieszkają, są w większości przyjaźnie nastawieni do Camarilli. Belize wyróżnia się wśród innych państw Ameryki Środkowej tym, że do jego nocy rości sobie wyłączne prawo książę z klanu Ventrów.

Największym zagrożeniem dla wampirów z Belize jest Sabat, którego terytoria otaczają ten kraj ze wszystkich stron – od północy Meksyk, a od południa i zachodu Gwatemala. Książę Belize, Arturo San Gerande, jest przekonany, że otwarty atak na jego dziedzinę to tylko kwestia czasu. Zaciągnął przez to duże długi u europejskich członków klanu zapewniających mu finansowe i militarne wsparcie. Korzystając ze zdobytych w ten sposób środków, Arturo wynajął trzech Samedi, którzy jako siła odstraszająca liczą się podwójnie. Stanowiący chyba największe skupisko członków swego Rodu na tym obszarze, są lojalni i śmiertelnie groźni. Pozostali członkowie Rodziny z Belize traktują ich z dużym respektem i lękiem. Liczna populacja Kreolów daje pewność, że Samedi księcia dowiadują się prawie o wszystkim, co dzieje się w okolicy, a makabryczne metody Zombich są gwarancją, że wszelkie zagrożenia są likwidowane szybko i sprawnie. Wszyscy trzej uważają za swego zwierzchnika samego Barona Samedi i przypuszczalnie parają się czarną magią.

GWATEMALA

Ludność Gwatemali walczy ze swoimi władzami w nie kończącym się piekielnym tańcu. Po podbiciu przez Hiszpanów, walka między Majami a Europejczykami zniszczyła kraj. Jeśli dodasz do tego gwałtowną korupcję,

tyranię i dyktatury, nieustanne zamachy stanu, terroryzm ze strony prawicy i lewicy oraz ciągłe łamanie podstawowych praw człowieka, nietrudno będzie ci zrozumieć, dlaczego ludność śmiertelna żyje w ubóstwie oraz co przyciąga wampiry do tego kraju...

Władzę w Gwatemali dzierży przypuszczalnie Sabat, ale tylko dzięki ścisłej kontroli nad wojskiem ludności śmiertelnej tego obszaru. Steruje również, przez silne Więzi Krwi i obietnice nieśmiertelności, przywódcami państwa. Gwatemala jest dla Sabatu czymś w rodzaju kraju eksperymentalnego. W próbie zbadania sposobów działania Camarilli, ich śmiertelni wrogowie zastosowali tutaj po raz pierwszy w historii podobną strategię: zamiast ignorować śmiertelników, postanowiono posłużyć się ludźmi jako sprzymierzeńcami.

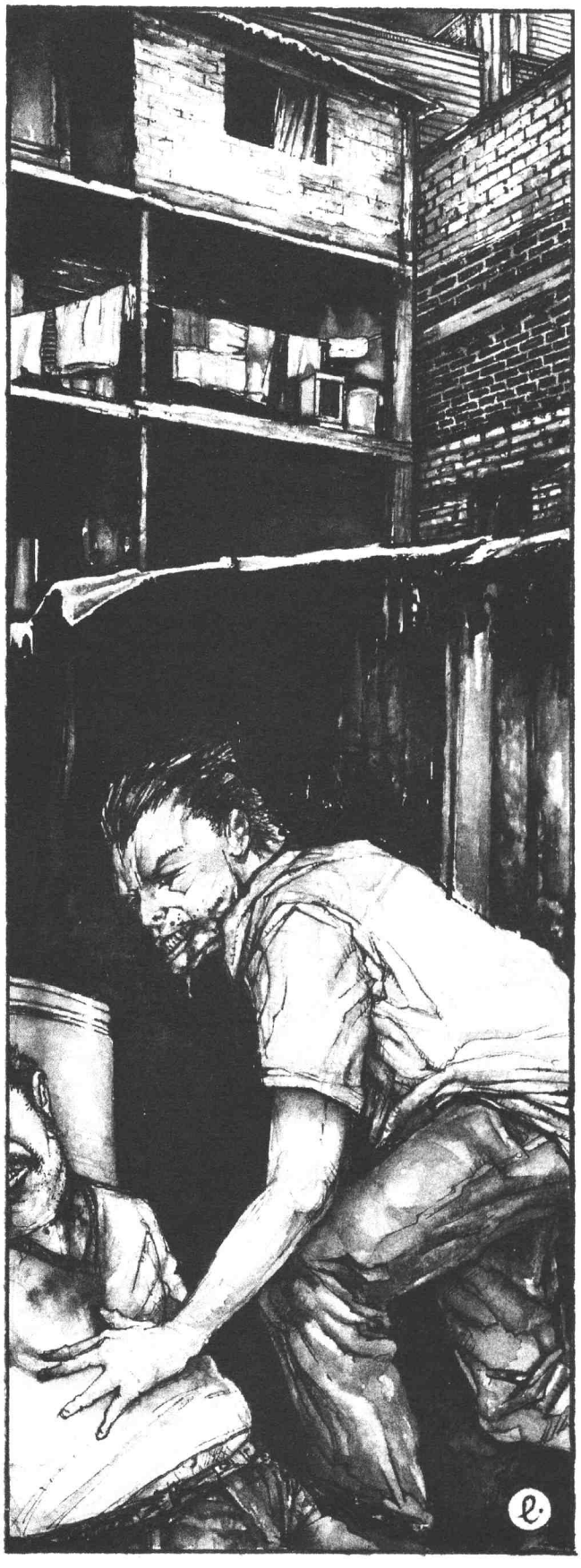
Pod przywództwem potężnego, pochodzącego z klanu Tzimisce biskupa, który przybrał sobie egzotyczny pseudonim Xipe Toteca, gwatemalscy Sabatnicy nieustannie urządzają rajdy na terrorystów i partyzantów. Jednak ciągłe akcje odwetowe ze strony dobrze uzbrojonych i wyszkolonych sił tych ostatnich również zbierają swoje żniwo, tak że Sabat prawie bezustannie musi rekrutować nowych członków.

Głównym powodem zmartwień członków Sabatu są jednak manipulacje dokonywane na śmiertelnikach przez Wyznawców Seta. Setyci dziesiątkują szeregi rodzimych przemytników narkotyków, ukrywając się wśród zamieszkujących te rejony, szczególnie niezadowolonych Majów, którzy są w opozycji wobec rządów obecnego reżimu tak, jak byli w opozycji względem poprzednich władz. Obawiając się dalszej destrukcji swego dziedzictwa, Majowie postanowili rozwiązać problem przemocą, zyskując sobie w ten sposób pomoc Wężów. Czasami, kiedy partyzanci myślą, że już dłużej nie będą w stanie walczyć, Setyci dostarczają im pożywienie, medykamenty i broń.

Inni członkowie Rodziny, włączając w to Gangrelów i nie mogących usiedzieć w jednym miejscu Ravnos, również podróżują po tych obszarach. W większości ignorują wojnę Sabatu z Setytami, ale czasami są w nią przypadkowo (lub nie) wciągani. Xotli Żaba, szczególnie silny i pobudliwy Gangrel – najemnik, podobno zaprzedał się obu stronom.

W ostatnich miesiącach Xipe Totec zaczął łapać tubylców związanych z grupami partyzanckimi bądź nie- i po przeciągnięciu ich na swoją stronę, używając prania mózgów, tortur i Więzi Krwi, wysyłać przeciwko ich własnych braciom. Oczywiście, najpierw udoskonala swoich myśliwych przez Zmienność, po użyciu której rzadko kiedy przypominają oni jeszcze, ludzi. Setyci, w pełni świadomi co się dzieje, podjęli się pracy z tubylczymi „ślepcami", zapewniając im tym sposobem anonimowość.

Jakby tego nie było dość, nad wampirami Gwatemali zawisło nowe niebezpieczeństwo. Ostatnimi czasy kilku ghuli arcybiskupa zostało znalezionych martwych, a trzech zwiadowców Sabatu nie powróciło z rutynowych misji. Mimo, iż Xipe Totec stara się jak może zachować to w tajemnicy, zniknięcie trzech znanych Sabatników na pewno nie zostanie niezauważone. Jedynym tropem, jakim Sabat dysponuje w tej sprawie, są znalezione dookoła pozostałości ciał ofiar i dziwne usypane z soli wzory.



HONDURAS

Honduras jeśli chodzi o wampiry jest krajem niemal niezamieszkałym. Bujne lasy tropikalne wciąż pokrywają większą część kraju, a populacja śmiertelników jest zbyt mała i rozproszona by większa liczba wampirów mogła przetrwać tu niezauważona. Honduras jest krajem przede wszystkim rolniczym, produkującym banany i kawę na eksport. W kilku miejscach wydobywa się również złoto, srebro, żelazo i węgiel.

Większość ziem kraju ze względu na niewielkie zaludnienie pozostaje poza władzą wampirów. Dwa miasta są wystarczająco duże by móc utrzymy-

wać całkiem spore wampirze populacje, Tegucigalpa (stolica) i San Pedro Sula, nie należą jednak ani do Camarilli, ani do Sabatu. Honduras podlega bowiem wampirom, które nie wywodzą się z żadnej z sekt.

Mało wiadomo o dwóch starożytnych wampirach, które wraz ze swoimi rodami wyłoniły się z dżungli 30 lat temu. Jednak łatwość, z jaką pozbywają się trafiających na ich teren sił bojowych Camarilli i Sabatu, wskazuje na to, że te potężne istoty są co najmniej Matuzalemami. Mówi się, że należą do Inconnu, chociaż nie ma na to żadnych konkretnych dowodów.

Inne wampiry mogą niby swobodnie podróżować przez te rejony, jednak każdy, który próbuje pozostać zostaje od razu zamordowany. Tajemniczy Matuzalemowie wydają się egzystować w pokoju z miejscowymi Zmiennymi i Odmieńcami, pozostawiając wolną rękę ludności śmiertelnej. Biorąc jednak wszystko pod uwagę, ludności Hondurasu przydałoby się trochę wampirzej przedsiębiorczości: analfabetyzm, bieda i grabieżcze wojska są plagą dla mieszkańców kraju. Chociaż Camarilla i Sabat wciąż ubolewają nad uchybiającymi im eksmisjami, to w większości zgadzają się na pozostawienie tego kraju Matuzalemom i ich rodom.

NIKARAGUA

Nikaragua, „kraina jezior i wulkanów", jest największym państwem położonym w Ameryce Środkowej. Ten oblany od wschodu Morzem Karaibskim, a od zachodu Pacyfikiem kraj dzielą na dwie części Kordyliery – olbrzymi pas aktywnych wulkanów. W obrębie granic Nikaragui znajdują się również dwa największe jeziora Ameryki Środkowej.

Nikaragua jest kipiącym kotłem dla polityków zarówno śmiertelnych jak i Kainitów. Chociaż dni walk pomiędzy ugrupowaniami Somozy i sandinistami Ortegi skończyły się, to prawdziwa polityczna stabilność kraju jest nadal tylko marzeniem. Podwójnie dotyczy to wampirzej populacji Nikaragui. Prawa do ziemi roszczą sobie wszyscy, ale nikt ich nie posiada.

Stolica Nikaragui, Managua, jest szczególnie niebezpiecznym miejscem dla niedoświadczonych wampirów. Ponieważ miasto to ma kluczowe znaczenie dla rozwijającego się przemysłu Nikaragui, najdrobniejsze przekroczenie praw Maskarady – przez jakiegokolwiek wampira, niezależnie od przynależności sektowej – podlega natychmiastowej karze. Poza tym, Managua jest areną trójstronnych nocnych sprzeczek pomiędzy Sabatem, Camarillą i Giovanni.

Wampiry Camarilli włożyły majątek w utrzymanie swej chwiejnej władzy, a Sabat nieustannie prowadzi przeciwko nim brutalną Jyhad, używając śmiertelników jako broni i żywności. Liczne próby przejęcia przez niego kontroli (przy pomocy agentów rządu sandinistów) zostały udaremnione dzięki funduszom Camarilli i broni przemycanej ze Stanów Zjednoczonych. Mimo to, panowanie sekty nad tymi terenami jest kruche.

Powód, dla którego Camarilla tak zawzięcie walczy o utrzymanie władzy w tym jałowym kraju, pozostaje tajemnicą, którą zarówno Sabat jak i Giovanni pragną poznać. Krążące po okolicy plotki, że Nikaragua jest domem Przedpotopowca, doprowadzają często do niebezpiecznego napływu wampirów gotowych poświęcić wszystko, by móc wyssać trochę krwi Trzeciej Generacji. Nikt nie zdobył żadnych konkretnych dowodów na poparcie tej teorii, ale poszukiwania wciąż trwają. Mający inne zdanie Giovanni, wierzą, że Camarilla chce utworzyć z tego kraju strefę buforową dla Kanału Panamskiego. Nikaragua posiada swój własny kanał i dlatego ciągłe spory o dominacje nad tym obszarem zaczynają nabierać sensu.

W Nikaragui istnieją trzy główne miasta, każde pozostające pod władzą innej frakcji Rodziny. Managua jest centrum finansowym całego kraju, skupiającym wiele obiecujących przedsiębiorstw, podtrzymywanych za wszelką cenę przez Ventrów i Tremerów. Księżna Alicia Penoboscott z klanu Ventrów utrzymuje władzę nad tym obszarem, dzięki ostrożnemu manipulowaniu przywódcami kraju i wpływom w kręgach społecznej elity śmiertelników Managui. Prawie zawsze towarzyszy jej starzec, Janson Albright, potężny członek klanu Tremerów, będący podobno jej małżonkiem.

Granada, spore miasto położone nad brzegiem jeziora Nikaragua, zajmuje zaledwie jedną trzecią powierzchni Managui. Olbrzymie wille plantatorów oraz starożytne katedry często służą za ośrodki wypoczynkowe i miejsca spotkań przywódców Giovannich z Granady, którzy podobno wykazują szczególne zainteresowanie wierzeniami kultur Azteków i Majów związanymi z życiem po śmierci. Mroczne przesądy dotyczące rytuałów i miejsc pochówków Giovannich, interesują zarówno Sabat jak i Camarillę, ale żaden z licznie wysłanych na przeszpiegi wampirów nie powrócił. Podobno wielu członków Rodziny spotkała w tym rejonie Ostateczna Śmierć, a jezioro Nikaragua zapewnia, że ewentualne zwłoki pozostaną nigdy nie odnalezione.

Miasto Leon jest mniejsze od dwóch poprzednich, ale dla Sabatu ma duże znaczenie. Biskup tego obszaru, wywodzący się z Brujahów, zwany Antonio Veradas, wykorzystał swoje powiązania z wojskiem, by przysporzyć Camarilli i Giovannim kolejnego powodu do rozpaczy. Brutalne metody sprawowania władzy zapewniły mu tak pożądany respekt wobec swojej osoby, a umiejętności zarówno w walce wręcz jak i w szpiegostwie pozwoliły utrzymać się u władzy przez ostatni wiek. Inaczej niż większość Brujahów, Veradas zawsze zachowuje zimną krew, woląc zachować zemstę na później, niż działać pod wpływem chwili. Pogłoski, że pochodzi on z „Prawdziwych" Brujahów nie zostały potwierdzone, ale wielu twierdzi, że biskup posiada dostęp do wiadomości, których prawie nikt na takim stanowisku nie powinien mieć. Ponadto wydaje się być zdolny do przebywania równocześnie w dwóch różnych miejscach.

Jezioro Nikaragua jest środowiskiem życia dużej liczby padlinożernych rekinów słodkowodnych. Niektóre wampiry wierzą, że wody te zamieszkuje demon. Część Zmiennych twierdzi natomiast, że jezioro i jego wybrzeże zamieszkuje mała grupa rekinołaków Rokea, mogących przetrwać i rozmnażać się w tych wodach.

KOSTARYKA

Pod względem warunków geograficznych prawie identyczna z Nikaraguą, w innych kwestiach Kostaryka różni się od swojego północnego sąsiada tak, jak wampiry różnią się od śmiertelników. Gleby kraju są żyzne, a głównymi towarami eksportowymi są kawa i owoce tropikalne. Silne trzęsienia ziemi często zakłócają spokój tego państwa położonego w miejscu napierania na siebie dwóch płyt tektonicznych.

Kostaryka wyróżnia się spośród sąsiednich krajów przede wszystkim swoją stabilnością polityczną. Jak bardzo burzliwy jest teren, na którym leży, tak bardzo rządy są stabilne. Większość mieszkańców stanowią Europejczycy. Małą domieszką jest ludność pochodzenia afrykańskiego. Rodzimych Amerykanów jest tu bardzo niewielu. Indianie Guaymi zniknęli mniej więcej w tym samym okresie, kiedy Kostaryka stała się kolonią hiszpańską i do dziś nikt nie jest pewien, dokąd powędrowali. Większość trzody wierzy, że tubylcy po prostu wyemigrowali by uniknąć napływających Hiszpanów. Członkowie Rodziny wierzą jednak w coś innego.

Wampirza populacja Kostaryki składa się przede wszystkim z Toreadorów i rządzona jest przez potężną Matuzalemkę tego klanu. Owa Starożytna, Theresa del Babillone, wyemigrowała wraz z Krzysztofem Kolumbem i uznała, że wystarczająco lubi wybrzeże, by zwać je swym domem.

Nie wzięła jednak pod uwagę, że obszar ten zamieszkuje grupa członków Rodziny. Szczegóły tego spotkania są podejrzane. Theresa del Babillone twierdzi jednak, że wampiry zaatakowały ją w momencie, kiedy postawiła swoje stopy na lądzie. Według niej dziwnie wyglądające, mające liczebną przewagę wampiry, „łatwo i w całkiem niezłym guście odpierały" ataki. Nie istnieją obecnie jednak żadne dowody na to, że jakikolwiek wampir kiedykolwiek przemierzał tę ziemię przed wylądowaniem Theresy.

Toreadorzy Kostaryki unikają wpływania na ludność, chyba że bardzo subtelnymi sposobami. Ich obecność jest powszechnie uważana za główny powód, dla którego historia Kostaryki zawsze była szczególnie życzliwa dla jej śmiertelnej ludności. Chociaż spędza większość swojego czasu w San Jose, Theresa często podróżuje pomiędzy głównymi miastami aby upewnić się, że jej rozkazy są poprawnie wykonywane. Jak do tej pory wiodło się jej całkiem nieźle. W porównaniu z większością ludności Ameryki Środkowej, mieszkańcy Kostaryki żyją w dostatku. Średnio zamożna rodzina ma samochód i telewizor, co jest rzadkością w pozostałej części kontynentu. Kostaryka nadal korzysta ze wsparcia finansowego Stanów Zjednoczonych i innych krajów, jednak pomoc ta jest minimalna.

Duże obszary kraju nadal są pokryte gęstymi lasami tropikalnymi, które nigdy nie zostały przez wampiry Kostaryki dokładnie zbadane. W związku z tym, populacje miejscowych Mokolów i Balamów pozostają w większości nietknięte. Ponadto, wielu Toreadorów i Gangreli twierdzi, że owe dziwne wampiryczne istoty, które zaatakowały niegdyś Theresę, nadal istnieją w dalszych zakamarkach lasów, czekając lepszego czasu na wzięcie odwetu na niepożądanych sąsiadach. Z tego powodu, członkowie Rodziny z Kostaryki – nawet Gangrelowie – unikają zapuszczania się zbyt głęboko w dżunglę.

Największe jednak zagrożenie dla kostarykańskich wampirów pochodzi z północy. Sabat często wysyła tu swoje oddziały wypadowe w celu odebrania ziem ich dotychczasowym mieszkańcom. Fortunnie dla potomków Babillone, niewielu Sabatnikom udaje się do nich dotrzeć uniknąwszy istot kryjących się w mrokach dżungli.

PANAMA

Podobnie jak w Kostaryce, ludność Panamy żyje na o wiele wyższym poziomie od większości swych północnych sąsiadów. Członkowie Rodziny nie mogą jednak brać kredytów na dobrobyt swojej trzody. Kanał Panamski i przemyt narkotyków na dużą skalę są głównie wynikiem działań ludzkiej chciwości, chociaż oczywiście członkowie Rodziny również wykorzystali je do zbicia własnych fortun. Nic też dziwnego, że Panama przeżyła już kilka rządów skorumpowanych zarówno przez ludzi jak i wampiry.

W próbie spłacenia dużych długów licznym krajom, ludność Panamy i pewni członkowie rządu dodali kokainę i marihuanę do listy towarów eksportowych. Podczas gdy Kanał Panamski pozostawał głównym czynnikiem rozwoju Panamy, zapewniającym miejsca pracy i 25% dochodów kraju, to ciągły spadek ilości przewożonych kanałem statków wymagał dodatkowych dochodów, najlepiej pochodzących z nielegalnych źródeł.

W Panamie zawsze istniała populacja wampirów, ale kraj ten zyskał wartość w oczach członków Rodziny dopiero po powstaniu Kanału Panamskiego. Od 1914 roku po dzisiaj, obiekt ten jest nadal głównym powodem sporów wśród Kainitów.

Sabatowi nigdy nie udało się zdobyć silnego punktu oparcia w Panamie i to bynajmniej nie z powodu braku chęci. Jego przedsięwzięcia sprowadzały się głównie do prób odebrania siłą tego, co Camarilla i Giovanni opanowali dzięki pieniądzom. Jedyny, krótkotrwały sukces Sabatu był związany z generałem Omarem Torrijo Herrera i jego wojskową organizacją Panamskich Sił Obronnych. Posługując się generałem jak pionkiem, Sabatowi udało się w 1968 roku dzięki zamachowi stanu objąć władzę nad tym obszarem. Później, kiedy generał stał się trudny do opanowania, zastąpiono go generałem Manuelem Antonio Noriegą, który kierował państwem zza kulis, nawet kiedy inni wygrywali wybory przeprowadzane co pięć lat. Noriedze udawało się utrzymywać kontrolę do czasu, kiedy stał się zbyt arogancki i próbował zatrzymać władzę mimo przegranych wyborów. Spostrzegłszy możliwość usunięcia przywódcy – marionetki Sabatu, Camarilla wpłynęła na podjęcie przez Stany decyzji o zmuszeniu Noriegi do opuszczenia biura i aresztowaniu go pod zarzutem prowadzenia handlu narkotykami.

Jednak droga do pełnej dominacji Camarilli nie została jeszcze całkowicie otwarta. Giovanni i Sabat walczą oddzielnie, ale uparcie o to, by koszty utrzymywania kanału były zbyt wysokie dla sekty. Od czasu kiedy rząd panamski podjął decyzję przerwania nielegalnego przemytu narkotyków do innych krajów, szczególnie do Stanów, koszty życia w Panamie wzrosły dziesięciokrotnie, a próby przeprowadzenia restrukturyzacji finansów prawie zawsze kończą się niepowodzeniem.

Dodatkowo sytuację Camarilli pogarsza stały wzrost populacji Setytów. Mimo, iż pod ich wpływami pozostaje niewielka liczba ludności, wyznawcom Seta udało się wywołać wśród obywateli Panamy spory na tle rasowym, dodając wszelkim podejmowanym negocjacjom podteksty ewentualnej przemocy. Philip Marconi, przywódca Setytów na tym obszarze, otwarcie stwierdza, że nie trzeba było wiele wysiłku ze strony klanu, żeby podsycić agresję na tle rasowym. Gangrelowie, którzy niegdyś licznie zamieszkiwali duże obszary Panamy, przenieśli się dalej na południe w celu uniknięcia gwałtownego rozwoju przemysłu.

W Panamie są cztery główne miasta. Miasto Panama jest domem dla ponad jednej trzeciej populacji śmiertelników kraju oraz oficjalnym centrum władzy. Pośród członków Rodziny, Książę Vojta Arminov z klanu Tremerów trzyma obecnie wodze. Colon, Portobello i David są głównymi portami leżącymi u wylotów Kanału Panamskiego. Podczas gdy Colon – dziedzina Księżnej Marii Genovese Donato z klanu Ventrów – oraz David – rządzone przez Enrico Arvadora z klanu Toreadorów – są utrzymywane przez Camarillę, Portobello znajduje się obecnie w rękach Setytów. Mająca ostatnio miejsce seria zniknięć i podejrzanych morderstw znacznie zmniejszyła ilość oficjeli tego obszaru i zdziesiątkowała populację Camarilli. Wykorzystując ten nagły brak władz, dowodzeni przez Philipa Marcona Setyci zaatakowali i wzięli miasto szturmem. Wszyscy nowi ludzie w zarządzie miasta są związani z Wyznawcami Seta i wszyscy ze szczególną ostrożnością traktują swoje publiczne wyjścia. Wszelkie próby odzyskania miasta skończyły się niepowodzeniem, a Setyci mają podobno szczególnie liczną populację zamieszkującą w Portobello, przygotowującą się do objęcia sąsiedniego miasta David. Podczas gdy Camarilla utrzymuje kontrolę nad większością obszaru Panamy, najbliższa przyszłość nie gwarantuje, że sekcie uda się utrzymać te tereny.

AMERYKA POŁUDNIOWA

Ameryka Południowa jest kontynentem pełnym kontrastów. W jego obrębie leżą jedne z najwyższych gór świata, najrozleglejsze tereny porośnięte dżunglą, trzy główne rzeki Ziemi oraz tysiące mil płaskowyżów. Również jeśli chodzi o strefy klimatyczne, to na kontynencie tym znaleźć można wszystko – od tundry po piekielny upał tropików.

Na ludność śmiertelną Ameryki Południowej składa się wiele ras. Cztery główne grupy to: rodzima ludność amerykańska; Europejczycy (w większości potomkowie pierwszych kolonizatorów, Hiszpanów i Portugalczyków); ludność pochodzenia afrykańskiego, której dziadowie przybyli tutaj na statkach niewolniczych oraz ludność o pochodzeniu mieszanym: Metysi pochodzenia tubylczo-europejskiego i Mulaci pochodzenia afro-europejskiego. Te grupy etniczne krzyżowały się ze sobą przez wieki, tworząc bogatą mieszankę, oryginalną dla Ameryki Południowej.

Ta różnorodność ma swoje odzwierciedlenie również w wampirzej społeczności kontynentu. Wampiry wszelkich klanów piją krew trzody Ameryki Południowej i czerpią z jej zasobów. To miejsce każdemu ma coś do zaoferowania, a niezwykła różnorodność wampirów odzwierciedla ten fakt. Starożytni Matuzalemowie pamiętający nawet czasy prekolumbijskie, żyją obok żądnych krwi nowicjuszy pochodzących z innych kontynentów, przybyłych tu niedawno w poszukiwaniu szczęścia. Agitatorzy z klanu Brujahów podsycają i tak już niestabilną sytuację polityczną, podczas gdy Gangrelowie grasują wśród selvas i campesions. Piękni Toreadorowie, wystrojeni w złoto i barwne jedwabie, przemykają wśród tropikalnych nocy wraz z podążającymi ich śladem, pełnymi uwielbienia, rozkochanymi w nich świtami. Lasombra wypełniają swoje zadania z wyrafinowaniem i okrucieństwem nie spotykanym nigdzie dalej na północy. Niektóre wampiry pragną jedynie odnaleźć tutaj bezpieczne schronienie, inni pragną zdobyć sławę biorąc wszystko za wszelką cenę.

Wielu członków Rodziny z Ameryki Południowej martwi niespodziewanie duża liczba Pariasów migrujących ostatnio na te obszary. Niektóre wampiry widzą w tym znak nadchodzącej Gehenny, a niektórzy zaczęli nawet zabijać Pariasów, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo.

BRAZYLIA

Brazylia jest największym krajem w Ameryce Południowej, rozpościerającym się na przestrzeni prawie 4350 km, na wschód od podnóży Andów po Ocean Atlantycki. Jest piątym co do wielkości państwem świata. Graniczy z każdym z leżących na kontynencie krajów oprócz Chile i Ekwadoru. Mimo, iż zajmuje obszar równy niemal rozmiarom Stanów Zjednoczonych, jej populacja sięga ledwie połowy liczby ludności USA.

Brazylia uzyskała niepodległość od Portugalii w 1822 roku i przez cały XIX wiek była nietypowym dla Ameryki Łacińskiej przykładem stabilności politycznej. Jednak, wraz z nastaniem XX wieku, obszar ten objęły niepokoje społeczne. Brazylijskie wampiry odżegnują się od jakiegokolwiek związku z tym chaosem. Obalenie kilkunastu kolejnych rządów było dziełem wyłącznie ludności śmiertelnej. Brujahowie, Gangrelowie i inni byli oczywiście zadowoleni z tych zamieszek.

Brazylia, stolica państwa, została założona po roku 1957 w celu pobudzenia rozwoju środkowej części kraju. Brazylijscy Nosferatowie wykorzystali budowę miasta do swoich celów, tworząc dobrze ufortyfikowaną, ukrytą głęboko pod ziemią Twierdzę Amaganti. Jest ona dobrze chroniona przez naturalne warunki terenowe oraz specjalnie zaprojektowane wrota zdolne wytrzymać wybuch bomby wodorowej. Amaganti jest podobno strzeżona przez otaczające ją pola minowe, miotacze ognia oraz granaty fosforowe. Nosferatowie chełpią się swoją twierdzą nie do zdobycia, nie zdradzają jednak powodu jej stworzenia. Pytający są informowani, że „Ta, której Głos Wypełnia Twierdzę" przebudziła się.

Niziny brazylijskie to przede wszystkim skały i nieużytki. Głównie z tego powodu większość wewnętrznych obszarów Brazylii nadal pozostaje niezamieszkana. Nawet pomimo rozwoju technologii, dzięki której możliwy stał się łatwy dostęp do nich. Ludność brazylijska woli osiedlać się wzdłuż wybrzeża

i głównych rzek. Dzikie krajobrazy nienaruszonych lasów uczyniły kraj szczególnie popularny wśród Gangrelów. Nikt nie może z pewnością stwierdzić ilu członków tego klanu zamieszkuje Brazylię, ale można podejrzewać, że są oni liczni. Obawa przed wojną jaką wywołałyby Gangrele, gdyby zostały sprowokowane, powstrzymuje inne wampiry Brazylii od popierania ekspansji na te obszary.

Amazonia

Amazonka jest drugą pod względem długości rzeką świata, mierzącą od źródeł w Andach do Oceanu Atlantyckiego ponad 6280 km. Zapewnia ona życie rozległej dżungli, której pewne części do dzisiaj pozostają nietknięte ludzką stopą. Dżungla jest domem dla ponad 30% gatunków flory i fauny świata, a jej niszczone w niebezpiecznym tempie drzewa produkują 40% tlenu naszej planety.

Wśród nieprzeliczonej różnorodności fauny Amazonii znaleźć można ponad 30 milionów gatunków owadów, mierzące po 4,5 m węże boa, dziewięciometrowe anakondy, śmiertelnie jadowite żmije, pekari, pająki i małpy z rodziny wyjców, gigantyczne jaguary, aligatory i kajmany, leniwce, tapiry, olbrzymie ryby piracuru, ławice okrutnych piranii oraz elektryczne węgorze. Jeśli chodzi o roślinność, to jeden hektar lasu tropikalnego porasta średnio 300 gatunków drzew. W niektórych miejscach drzewa osiągają wysokość nawet 60 m i mają tak gęste gałęzie, że światło dzienne nie dociera do ziemi. Drzewa żyją w symbiozie z lianami, winoroślami, niesamowicie kolorowymi kwiatami i grzybami wszelkich rodzajów.

Niewiele wampirów ma odwagę wkraczać głęboko w dżunglę wokół Amazonki. Amazonia jest polem bitwy miedzy Lupinami i ich wrogami, stworzeniami służącymi Żmijom. Nieustające, zorganizowane wycinanie lasów tropikalnych doprowadziło Lupinów do szału, a wampiry rozsądnie starają się unikać konfliktów.

Dziwna i dzika wojna o Amazonię zaowocowała kilkoma nieprzyjemnymi niespodziankami. Raporty o dziwnych, nocnych najazdach na tereny położone dalej od dżungli są alarmujące dla wielu brazylijskich wampirów. Widywano olbrzymie uskrzydlone bestie, pół ludzi – pół nietoperze, wylatujące znad lasów. Ci, którzy twierdzą, że widzieli te stwory, opowiadają, że żywią się one krwią. Niektórzy dodają cicho, że preferują smak krwi wampirzej nad wszelkie inne. Nie istnieją żadne dowody, ale rzadko kiedy pozostają jakiekolwiek ślady po tym, jak wampir zostanie pozbawiony swego nieżycia. Jeszcze dziwniejsze stworzenia wędrują podobno ku wybrzeżu i do miast, ale ich opisy są tak niezwykłe, że większość zazwyczaj uznaje się za historie z bajki. Próby przerwania wycinania lasów tropikalnych – gdyby przypadkowo te pogłoski o potworach okazały się prawdą – jak na razie nie dały żadnego konkretnego efektu.

Cariocas y Carnival : Rio Nocą

Rio de Janeiro jest miastem pełnym sprzeczności zarówno dla żywych jak i umarłych. Jego nazwa kojarzona bywa z sybaryckim bogactwem, ale ubóstwo większości spośród siedmiomilionowej populacji jest wstrząsające, a tony odpadów i ludzkich śmieci są wyrzucane do Zatoki Guanabara każdego dnia. Nawet sama nazwa miasta jest myląca – znaczy ona po portugalsku „Rzeka Stycznia". Nie ma tu jednak żadnej rzeki; to odkrywca, Goncalho Coelho, w 1502 roku pomylił z ujściem rzeki zatokę i nikomu nie chciało się jak dotąd sprostować tego błędu.

Rio jest ważnym centrum finansowym oraz miejscem koncentracji biznesu i handlu wewnętrznego. W granicach miasta znajdują się główne siedziby wielu korporacji oraz biura większości zagranicznych firm. Położony na pobliskiej wyspie Governador międzynarodowy port lotniczy Galeao International jeszcze potęguje panujący tu chaos.

Nie będąc już stolicą Brazylii, Rio de Janeiro przez ostatnie 35 lat popadało w pewien rodzaj znużenia luksusem. Jego wyższe sfery żyją w imperialnych splendorach, dodatkowo wzbogacając się na szybko rozwijającej się turystyce, co z kolei powoduje powstawanie licznych nocnych klubów, dyskotek i festiwali. Również wampiry licznie przybywają do Rio. Niezliczeni turyści zapewniają łatwe pożywienie. A jeśli eleganckie uwodzenie niewinnych nie powiedzie się, zawsze można pójść na przechadzkę wśród rozległych dzielnic biedaków i wyciągnąć bezimienną ofiarę z chaty skleconej z blachy falistej.

Wpływy Lasombra w Rio sięgają czasów odkrycia tego miejsca przez Coelho'ego. No cóż, w końcu to legendarny Arcybiskup Monćada osobiście finansował tę wyprawę. Toreadorzy przybyli tu zaledwie kilka dekad później wraz z pierwszymi wygnanymi Hugenotami, w celu wybudowania stałej osady dookoła zatoki. Dopóki złoto i drogie kamienie nie zaczęły przepływać przez Rio z Mians Gerais w 1690 r., te dwa klany tylko lekko sprzeczały się między sobą. Jednak wraz z pieniędzmi pojawiły się prawdziwe wojny, które trwały do 1807 roku, do czasu przybycia uciekających przed Napoleonem wygnańców portugalskich. Napływ potężnych członków Rodziny obydwu klanów doprowadził do szybkiego zawieszenia broni, zwłaszcza, że olbrzymie bogactwo i liczna populacja miasta czyniły pokój całkiem zachęcającym rozwiązaniem. Ostatecznie, zawieszenie broni przemieniło się w coś w rodzaju przymierza, opartego na starożytnej zasadzie „nie przeszkadzania kurze, która znosi złote (a raczej szmaragdowe) jajka".

I tak właśnie tutaj, ze wszelkich możliwych miejsc, Lasombra Sabatu i Toreadorowie Camarilli zawarli niepisany pokój. Rio zostało sprytnie ogłoszone karnawałowym miastem dla wampirów: Wolnym Miastem, poza wszelkimi walkami sekt i Jyhad. Wszystkie wampiry są tu mile widziane, o ile swoje polityczne rozgrywki pozostawiają poza granicami miasta. Nie oznacza to jednak wcale, że Rio jest bezpiecznym miejscem dla wampirów – nic z tych rzeczy. Kiedy jednak wampir zabija drugiego, to raczej z powodów handlowych – lub dla przyjemności – niż z pobudek politycznych .

Wampiry wszelkich Pokoleń przechadzają się gorącymi zaułkami Rio, lecz nadal niektóre klany dominują. Lasombra i Toreadorowie wciąż są największymi grupami w Rio, kierując sprawami miasta (bądź po prostu będąc) ze stylem i elegancją obcymi w bardziej statecznym regionie. Również Brujahowie są w tym mieście szczególnie liczni. Niektórzy z nich to potomkowie niewolników czy dzierżawców pamiętający noce rewolucji, podczas gdy innych przyciągają do Rio rytuały santería oraz innowacyjne kulty krwi. Malkavianowie szaleją po nocnych, rozbawionych ulicach, a ich wybryki są ignorowane przez roześmianą trzodę. Tremerowie przemykają przez cienie, szpiegując i sprzedając swoje usługi; Setyci mrugają na przechodniów z bocznych uliczek, oferując rozrywki mogące zaspokoić wszelkie gusta. Można tu nawet spotkać Assamitów, jako zabójców lub studentów *capoiera* (brazylijskiej sztuki walki).

Dla śmiertelnej populacji Rio, Karnawał jest legendarnym festiwalem odbywającym się cztery dni przed Środą Popielcową. Dla wampirów, Karnawał jest czymś zupełnie innym. Jest on oficjalnym kodeksem Rio, wspieranym przez wiekowe wampiry, które prawdopodobnie zmęczone wojnami ich rodzaju, uczyniły z miasta plac zabaw. W metropolii, której ulice przemierzają szwadrony śmierci usuwające zbyt głośnych ulicznych łobuzów, z pewnością znajdzie się dość pożywienia dla wszystkich. Rio jest wolnym portem dla wszelkich wampirzych dóbr i usług, jest to miejsce gdzie mogą być zawierane umowy, a spotkania dochodziły do skutku poza zasięgiem czujnych oczu starszyzny sekt. To właśnie w Rio Toreador może wynająć Tzimisce w celu „skrojenia" w jedno ciało jego wymarzonego kochanka, tutaj też pobożny Lasombra może polować obok Gangrela Wee Kirk u stóp pomnika Jezusa Zbawiciela na Corcovado .

Jak należałoby się spodziewać, taka wolność musi mieć swoją cenę. To, że walki Jyhad zostały tu tymczasowo zawieszone, oznacza dla wielu wampirów tyle tylko, że obecnie członkowie ich własnych stronnictw mogą ich odprawić bez żadnych retrybucji. Niektóre z polujących na dzieci szwadronów śmierci, przemieniły się teraz w najemne gangi wampirów polujących na innych swojego rodzaju, pobierając opłaty w vitae i złocie od każdego, kto pragnie wynająć ich usługi. Nadal jest to integralna część widowiska jakim jest Rio. Taneczna parada szkoły samby może skrywać pod maskami do pół tuzina morderców, a „sprzątacze" Tzimisce szczycą się tym, jak długo potrafią opóźniać proces karmienia ich ofiarami, jeden kawałek na raz, prosto do śmierdzących ścieków spływających do zatoki.

Octavia

Tło: Octavia jest na nocnych ulicach Rio i w jego klubach osobą znaną. Wiele wampirów widziało jak ich mijała, chociaż niewielu z nią mówiło. Niejeden podejrzewa, że ta cudowna kusicielka jest Toreadorem lub może Pariasem.

W rzeczywistości, Octavia jest Ananasi: zmiennokształtnym pająkiem, pokrewnym Lupinom. Urodzona w dżungli brazylijskiej, Ocatvia przybyła do Rio wiele lat temu, a wirujące karnawałowe życie miasta oczarowało ją. Jej zachwyt stał się jeszcze większy kiedy odkryła, że w mieście znajdują się również jej pobratymcy. Obecnie Octavia ma swoje gniazdo w samym środku pajęczyny zbytku. Otaczają ją wielbiący śmiertelnicy i oddani jej współplemieńcy, którzy gotowi są zrobić wszystko tylko dla przyjemności oddania jej swojej krwi.

Octavię intrygują zamieszkujące Rio wampiry, żywiące się krwią tak jak i ona. Przygląda im się z daleka. Ostatnio, jej dziecinna ciekawość dotycząca smaku wampirzej krwi znacznie wzrosła.

Wygląd: Octavia jest uosobieniem brazylijskiej piękności, łącząc w sobie wszystko, co najlepsze z kilku ras. Efekt jest oszałamiający. Mierzy 170 cm i ma figurę modelki. Kręcone, długie do ramion, ciemnobrązowe włosy opadają w miękkich falach na jej lekko kawowe ramiona i przysłaniają gładką, jakby rzeźbioną, twarz. Spojrzenie jej ciemnych oczu wystarcza by zmiękło każde serce, chociaż, jeśli tego chce, jej wzrok może również porażać ludzi strachem. Zazwyczaj nosi eleganckie suknie wieczorowe. Kiedy przybiera formę pająka-hybrydy lub olbrzymiej pajęczycy, jej ciało pokryte jest czerwono-szmaragdowo-czarnymi wzorkami.

Kreacja bohatera: Jesteś zawsze uśmiechnięta, zawsze wesoła, ale pod uśmiechem ukrywasz coś strasznego i smutnego. Bardzo kochasz śmiertelników i ich świat tak, jak oni uwielbiają ciebie. Większość wielbicieli grzecznie odprawiasz, ale kilku, tych najbliższych sercu zabierasz do domu, do swego świata. Kochasz ich nadal nawet wówczas, kiedy wyssiesz ich całkowicie, pozostawiając tylko puste skorupki. Czasami chciałabyś by tak nie było, ale nic na to nie możesz poradzić.

Rasa: Homid Ananasi
Natura: Bojownik
Postawa: Epikurejczyk
Atrybuty fizyczne: Siła 3 (6), Zręczność 5 (8), Odporność 3 (5)
Atrybuty społeczne: Charyzma 3(0), Oddziaływanie 5(0), Wygląd 5(0)
Atrybuty mentalne: Percepcja 3, Inteligencja 2, Refleks 3
Talenty: Czujność 3, Atletyka 4, Uniki 4, Zastraszanie 3, Instynkt Uliczny 3, Spryt 4
Umiejętności: Oswajanie 3, Etykieta 3, Skradanie się 4
Wiedza: Znajomość Terenu (Rio) 4, Lingwistyka 1, Okultyzm 3, Rytuały 2
Dyscypliny: Animalizm 3, Nadwrażliwość 1, Akceleracja 3, Dominacja 2, Wytrzymałość 1, Transformacja 2
Cechy Pozycji: Trzoda 5, Świta 3, Mienie 3
Cechy Charakteru: Sumienie 3, Samokontrola 2, Odwaga 2
Człowieczeństwo: 4
Siła Woli: 7

Uwagi: Ananasi zostali dokładnie opisani w Podręczniku Gracza do Wilkołaka. Jeśli masz ten podręcznik, to zastąp Dyscypliny Octavii odpowiednimi Rytuałami i Darami. Może ona przybierać kilka różnych form: Homid (człowiek), Lilian (dwunożna, sześcioramienna kobieta-pająk; coś w rodzaju „człowieka-wilka" Lupina, łącznie z podwyższonymi cechami), Pithus (olbrzymia pajęczyca ze śmiertelnym jadem) oraz Crawlerlinga (ogromna liczba malutkich pająków niezdolnych do ataku, ale prawie niezniszczalnych). Ocatvia, jako krwiopijca, ma Poziom Krwi 10 i może wykorzystywać punkty krwi tak samo jak wampiry.

KOLUMBIA

Kolumbia łączy się z obszarem Ameryki Środkowej przez Przesmyk Panamski. Kraj ten jest solą w oku dla Stanów Zjednoczonych oraz ich pasożytów z Camarilli. W tym regionie powstała wolna strefa dla wszelkiego rodzaju wrogo usposobionych wampirów: Sabatnicy, Giovanni i Setyci – wszyscy założyli tutaj swoje bazy, jawnie popierając kolumbijskie organizacje handlarzy narkotyków takie jak Kartel z Medelin.

Kolumbia, od czasów przybycia Hiszpanów w XVII wieku, jest polem walki zarówno śmiertelników jak i Kainitów. Walki pomiędzy miejscowymi wampirami, jaguarołakami Balam, członkami Camarilli i Sabatnikami Lasombry naznaczają krwią ziemię kolumbijską od setek lat. W 1819 roku, bohater (i jak niektórzy mówią, ghul Ventrów) Simon Bolivar pokonał Hiszpanów i wywalczył niezależność dla ludności Gran Kolumbia – unii kilku obszarów, które później podzieliły się na państwa – Kolumbię, Peru, Panamę, Ekwador i Wenezuelę. Przez krótki czas członkowie Camarilli posiadali pełną władzę nad krajami unii. Jednak późniejszy napływ Sabatu i neutralnych wampirów (łącznie z kilkoma żądnymi zemsty Lasombra) wywołał gwałtowną, krwawą wojnę, która przyśpieszyła rozpad Gran Kolumbii na mniejsze państwa. Wszystko to działo się tak szybko, że nawet Camarilla została zaskoczona. W burzliwym okresie jaki nastąpił po rozpadzie, wiele wampirów Camarilli zostało zniszczonych lub zmuszonych do ucieczki.

Jeszcze jakiś czas potem, Panama i Kolumbia pozostawały jednym państwem. Jednak po panamskiej wojnie o niepodległość (1899-1930), z wydatną pomocą ze strony rządzonych przez Camarillę Stanów Zjednoczonych, Panama stała się wolnym państwem.

Przemoc w Kolumbii nie ustawała przez kolejne dekady, wraz z tym, jak walki pomiędzy różnymi ugrupowaniami członków Rodziny przeniosły się w świat śmiertelników. Ostatecznie, niespodziewany atak Setytów, przeprowadzony za pośrednictwem generała Gustavo Rojas Pinilla, zakończył konflikty. Od 1953 do 1957 roku Wyznawcy Seta władali Kolumbią rządami twardej ręki. Tylko połączone siły Camarilli i Giovannich były w stanie obalić władzę brutalnej, założonej przez Setytów, armii. Jednak, kiedy Camarilla myślała już, że „rewolucja węży pustyni" skończyła się, Giovanni i Setyci doszli w ostatniej chwili do porozumienia i wyparli Camarillę z kraju. Niespodziewane przymierze zaskoczyło tę sektę i w ciągu zaledwie kilku tygodni wampirze rządy nad Kolumbią, zostały ustalone.

Camarilla nigdy nie przyjmująca przegranej z pokorą, zaczęła używać swoich wpływów w Stanach w celu zemszczenia się na Kolumbii. Embarga i niesamowicie wysokie cła eksportowe omal nie doprowadziły połączonych klanów do ruiny. Jednak koalicja Giovannich i Setytów odwzajemniła się nakłonieniem ludności kolumbijskiej do uprawiania narkotyków, które dzięki kooperacji ze strony Setytów ze Stanów Zjednoczonych, dały neutralnym klanom niesamowite zyski. Pomimo iż tak, jak dzieje się z większością układów wampirzych, sojusz Giovannich z Setytami rozpadł się, a członkowie Camarilli i Sabatu znów pojawili się na terenie kraju, to wciąż te ostatnie sekty trzymają się na uboczu.

Obecnie Kolumbia jest burzliwym i niebezpiecznym krajem. Wampiry Camarilli i Sabatu (z których większość tylko pozornie jest lojalna wobec swoich klanów) ścigają się o władzę z Setytami i Giovanni. Większość konfliktów toczy się wokół przejęcia władzy nad kartelami narkotykowymi, które kontrolują kraj.

W rzeczywistości, wielcy handlarze kokainy często posiadają więcej władzy niż rząd Kolumbii, do tego stopnia, że organizują morderstwa „niechętnych do współpracy" (tj. uczciwych) oficjeli. Chociaż większość zła powodowanego przez kartele dotyczy głównie ludzi, to taka władza i bezwzględne organizacje kryminalne z pewnością przyciągnęły do siebie pewną ilość Pijawek. Lasombra, Setyci, Brujahowie, Giovanni, Ravnos i czasem jakiś okazjonalny Gangrel wnikają w ten czy inny kartel, posługując się mieszanką manipulacji i siły, w celu ostatecznego przejęcia nad nim władzy. Ostatnimi czasy, urzędnicy rządowi odnieśli pewne sukcesy w walce z kartelami narkotykowymi, ale sprawna ucieczka przywódcy Kartelu z Medelin, Pablo Escobara Gaviria przed wymiarem sprawiedliwości, jest niemym świadectwem tego, że wielu Kainitów pragnie zachować sprawne organizacje narkotykowe.*

Bogota Nocą

Bogota jest jednym z największych miast Ameryki Południowej. Jest również jednym z tych miast, o które toczy się zawzięty spór. Członkowie Camarilli ocierają się na ulicach, tego prawie pięciomilionowego miasta o Setytów, Lasombra i Giovannich. Pomimo, iż panuje pewnego rodzaju pokój, liczne klanowe zatargi co jakiś czas wstrząsają miastem. Bogota nie jest potencjalnie największą ekonomiczną potęgą kraju, ale wciąż generuje ponad jedną trzecią dochodu narodowego.

Jak na ironię ani Giovanni, ani Setyci nie kontrolują bogactw Bogoty. Przywilej ten należy do Toreadorów, którzy pozostali w mieście pomimo utraty przez Camrillę kontroli nad państwem. Uważana za Ateny Ameryki, Bogota ma kilka prestiżowych firm publicystycznych, które dostarczają swoje materiały zarówno Europie, jak i Ameryce Południowej. Toreadorom z Bogoty udało się utrzymać, mimo usilnych prób Giovannich i Setytów wyrzucenia ich z miasta.

* Escobar został wystawiony przez agentów Camarilli i zastrzelony przez policję kolumbijską.

Bogota jest jedynym miastem w Kolumbii mającym księcia. Książę Marcos Belegard posiada na tyle dużą władzę finansową i polityczną, że nawet klany spoza Camarilli muszą słuchać, kiedy on wydaje jakieś rozkazy. Cztery próby zakończenia istnienia księcia nie powiodły się, i podobno nawet Setyci są pod wrażeniem niesamowitych zdolności unikania ostatecznej Śmierci przez „hiszpańskiego Dandy'ego".

EKWADOR

Członkowie Rodziny nie interesują się zbytnio małym państwem jakim jest Ekwador. Większość wampirów unika terenów tego kraju, traktując go jako coś w rodzaju „ziemi niczyjej", oddzielającej kontrolowaną przez Setytów Kolumbię od utrzymywanego przez Sabat Peru.

Populacja wampirza Ekwadoru jest bardzo nieliczna, składająca się jedynie z garstki Setytów i Gangrelów. W większości przypadków, w Ekwadorze nieopłaca się o nic walczyć, szczególnie jeśli ktoś zna mity dotyczące tego rejonu – mity o olbrzymich gadzich potworach zamieszkujących bagna w dżungli, które szczególnie zasmakowały w mięsie wampirów.

Ciemne, pierwotne lasy Ekwadoru zamieszkuje podobno pewna liczba Gangreli Autarkis. Niektórzy Sabatnicy twierdzą, że Gangrelowie doszli do jakiegoś porozumienia z żyjącymi na tych obszarach potworami. Większość z nich zdecydowanie zgadza się na to, by Gangrelowie zachowali to miejsce dla siebie.

PERU

Peru jest utrzymywane przez Sabat, ale stanowi raczej miejsce biznesu niż źródło dochodów czy władzy. Duża część nieuprzemysłowionych ziem Peru jest uważana za zbyt niebezpieczne z powodu przebywających tam Lupinów i Bastetów. Większość wampirów trzyma się z daleka od rozległych dżungli tego kraju, chociaż przebywa tam podobno pewna ilość potężnych Gangreli Autarkis.

Peru zostało opanowane przez groźny ruch guerrilla, marksistowską organizację zwaną Świetlistym Szlakiem. Kilku Brujahów Sabatu przyłączyło się do tej grupy, czy to z powodów idealistycznych, czy też (co bardziej prawdopodobne) dla czystej zabawy. Pozostali Sabatnicy przyglądają się tylko działaniom współplemieńców. Śmierć śmiertelników niewiele dla nich znaczy, a jeszcze mniej upadek peruwiańskiego rządu.

Jedynym miejscem wystarczająco dobrze rozwiniętym, aby mogło zapewnić pożywienie i ochronę członkom Sabatu, jest Lima, stolica państwa licząca cztery miliony mieszkańców. Lima jest rozległym i mocno uprzemysłowionym miastem, ale niesie ze sobą szczególne zagrożenie dla członków Rodziny. Plotki o fundacji magów Mówców Snów, istniejącej niedaleko prehistorycznych, monumentalnych Dróg Nazca, zostały ostatnio potwierdzone i nawet najodważniejsi Sabatnicy zachowują szczególną ostrożność, kiedy przebywają w tych okolicach. Uogólniając, Peru jest zbyt dzikie dla wampirów. Większość z nich woli unikać niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą obecność Lupinów i magów.

Mała garstka Tzimisce Sabatu próbuje wniknąć do zgromadzenia Mówców Snów i poznać ich tajemnice. Przeważnie nie odnieśli oni żadnych większych sukcesów, chociaż udało im się dowiedzieć, że magowie co jakiś czas zbierają się zarówno na Płaskowyżu Nazca, jak i w ruinach Machu Picchu Inków.

WENEZUELA

Wenezuela, będąca niegdyś częścią Gran Kolumbii w 1830 roku odłączyła się i ogłasiła niezależnym państwem. Bogata w surowce mineralne i ropę, rozwijała się szybciej niż większość jej sąsiadów, chociaż nierównomierny podział tego bogactwa wywołuje groźne niepokoje społeczne.

Wenezuela jest pod silną władzą koalicji Toreadorów i Tremerów, podobnie jak protektoraty Gujana, Surinam i Gujana Francuska (w tej ostatniej mieściła się niegdyś zniesławiona kolonia karna oraz teren łowiecki wampirów zwany Wyspą Diabła). Sabat, Setyci i inni próbowali obalić władzę wampirów Camarilli, ale do dziś nie udało im się to nawet w najmniejszym stopniu. Dzieje się tak głównie dzięki obecności Wewnętrznego Doradcy Xaviera de Cincao z klanu Tremerów, który okazał się szczególnie sprawnym obrońcą tego rejonu. Xavier sprzymierzył się ze wszelkiego rodzaju innymi nadnaturalnymi istotami – według niektórych, nawet z fearie i Zmiennokształtnymi.

Niestety, pomimo iż Wenezuela może uważać się za kraj stosunkowo bezpieczny od wszelkich zagrożeń ze strony innych państw, nękana jest jednak przez liczne wojny na śmierć i życie między różnymi rodami. Miejscowi Brujahowie, uciskani przez rządy „żelaznej pięści" ich nieco bardziej konserwatywnych braci, nieustannie podżegają ludność do kolejnych marksistowskich buntów. Co więcej, szczególnie drażniąca dla wenezuelskich Toreadorów jest obecność potężnego klanu, Tremerów, którzy dyktują im swoje warunki. Jednak, w przeciwieństwie do Brujahów, Toreadorowie uznają (chocia nie publicznie), że wszelkie próby utrzymania władzy, bez wsparcia ze strony jakiegoś potężnego czarnoksiężnika, z góry skazane są na niepowodzenie.

Caracas, stolica Wenezueli, ma dwumilionową populację ludzką. Książę Tomas Marcello z klanu Tremerów rządzi miastem, chociaż Brujahowie i Toreadorowie nieustannie próbują legalnymi sposobami usunąć go ze stanowiska. Jak do tej pory zarzuty, iż współpracuje z Sabatem i niekończące się mowy o tym, jak bardzo przypomina pewnych członków klanu Giovanni, nie zdołały go usunąć. Rzeczywiście, czarną kartą w przeszłości Marcella jest to, że jest bękartem Giovannich i przez kilka dekad służył Nekromantom jako ghul. Marcello został zwampiryzowany przez de Cincao jako wtyczka do tego klanu. Dostarczył Tremerom wielu ważnych informacji dotyczących ich nekromanckich przeciwników.

Z oczywistych powodów, Giovanni nie są wpuszczani na teren miasta Caracas.

BOLIWIA

Boliwia była niegdyś krajem o wiele większym, ale nieustające ataki innych państw Ameryki Południowej spowodowały utratę dużej części jej terytorium. Obecnie pozostała już tylko mała cząstka pierwotnego państwa. Tak jak w przypadku Wenezueli, Boliwia jest pod ciągłym nadzorem Xaviera de Cincao. Sabat próbował kilka razy przejąć władzę w tym kraju, ale sekta zawsze jest odpierana przez de Cincao i jego liczne nadnaturalne wojska. Ostatnia udana próba Sabatu, w późnych latach sześćdziesiątych naszego wieku, skończyła się, kiedy kierowany przez sektę marionetkowy władca, generał Rene Barrientos Ortuna, zginął w wypadku helikopterowym. Plotki o tym, że to Xavier de Cincao spowodował wybuch helikoptera tuż po stracie, nigdy nie zostały potwierdzone.

Boliwia zaspokaja mroczne potrzeby wampirów. Ziemie Boliwii położone są na szczególnie dużych wysokościach i jej rodzimi mieszkańcy wykształcili u siebie pewne cechy kompensujące im te warunki. Są to między

innymi szczególnie duże serca i płuca o większej pojemności niż normalna oraz dodatkowe czerwone krwinki w ich krwi. Vitae mieszkańców Boliwii uważane jest przez wampirów za smakołyk, a niektórzy wyzbyci skrupułów Kainici (głównie Ravnos i Setyci) zaczęli trudnić się porywaniem Boliwijczyków i sprzedawaniem nieszczęśników jako żywicieli, dla przyjemności bogatych z innych części świata.

Ciągła agresja Chile i Paragwaju wywarła wpływ na cały kraj. Członkowie Rodziny ucierpieli w wyniku wojen o wiele mniej niż ludność śmiertelna, ale jeśli prawdziwe okażą się pogłoski mówiące o silnej grupie zmiennokształtnych przybywających w te rejony, to może się to jeszcze zmienić.

CHILE

Kontrola Sabatu nad Chile jest powodem ciągłej frustracji drugiej z wielkich sekt. Pomimo podjęcia przez Camarillę licznych prób odebrania władzy Sabatowi, Chile nadal pozostaje poza jej zasięgiem. Kraj ten szczególnie denerwuje Ventrów, gdyż Sabatowi udało się tutaj ich pokonać w ich własnej grze. Zamiast posługiwać się po prostu chmarami nowicjuszy i ogólnym brakiem poszanowania Maskarady Camarilli, Lasombra Sabatu wykupili większość kopalń, które są głównym źródłem dochodów Chile oraz pomogli śmiertelnikom obalić marksistowskie rządy.

Wyciągając wnioski ze swojego błędu popełnionego w Meksyku, Sabat zaczął uprzemysławiać państwo metodami, które nie niszczyłyby jego głównych centrów. W ciągu mniej niż jednej dekady, Chilijczycy zostali wprowadzeni do ery przemysłowej i nauczeni, jak uniknąć większości głównych problemów opóźniających rozwój, które obecnie są plagą dla Meksyku. Pomimo licznych pogwałceń praw człowieka mających miejsce pod wspieraną przez Sabat dyktaturą Pinocheta, nieustannie bogacąca się klasa średnia Chile, pozostała w sumie zadowolona z istniejącego status quo. Co najważniejsze, państwowa kontrola nad wszystkimi głównymi dobrami eksportowanymi z Chile zapewnia, że kontrolowane przez Camarillę firmy Stanów Zjednoczonych nie są w stanie powrócić do Chile, by odzyskać ziemie i zakłady hutnicze, które sprzedały wcześniej marksistowskiemu rządowi.

Mimo to, Sabat nadal nie jest w stanie kontrolować rodzimej populacji południa i nie znalazł jeszcze sposobu na powstrzymanie fanatycznych w obronie natury Lupinów przed niszczeniem ich kompleksów przemysłowych. Wielu Sabatników z Chile mówi, że Gangrelowie Camarilli czy Autarkis współpracują z Lupinami aby doprowadzić do obalenia władzy Sabatu. Dodatkowo, wspierani przez Setytów handlarze narkotyków wciąż działają na tym obszarze, choć nie są tak dużym zagrożeniem jak w Kolumbii czy Ameryce Centralnej.

Stolica Chile, Santiago, jest gwałtownie rozwijającą się metropolią z ponad pięcioma milionami mieszkańców. Z powodu braku jasnych reguł i praw wewnątrz Sabatu, obszar ten słynie z przemocy. W rzeczywistości, te same sfory Sabatu, które pomogły ustalić dominację w tym rejonie zaczynają

grozić stabilności Santiago. Wampiry Camarilli przyglądają się z daleka rosnącemu chaosowi i mają szczerą nadzieję na jego kontynuację.

ARGENTYNA

Terytorium Argentyny, jednego z najbardziej rozwiniętych i prosperujących państw Ameryki Południowej, to w większości rozległe, porośnięte gęsto lasami tereny górskie, poprzecinane obszarami *pampas* (pampy, czyli południowoamerykańskiej prerii). *Pampas* utrzymują olbrzymie ilości bydła i owiec, podczas gdy stolica państwa, Buenos Aires, posiada duży przemysł chemiczny i motoryzacyjny.

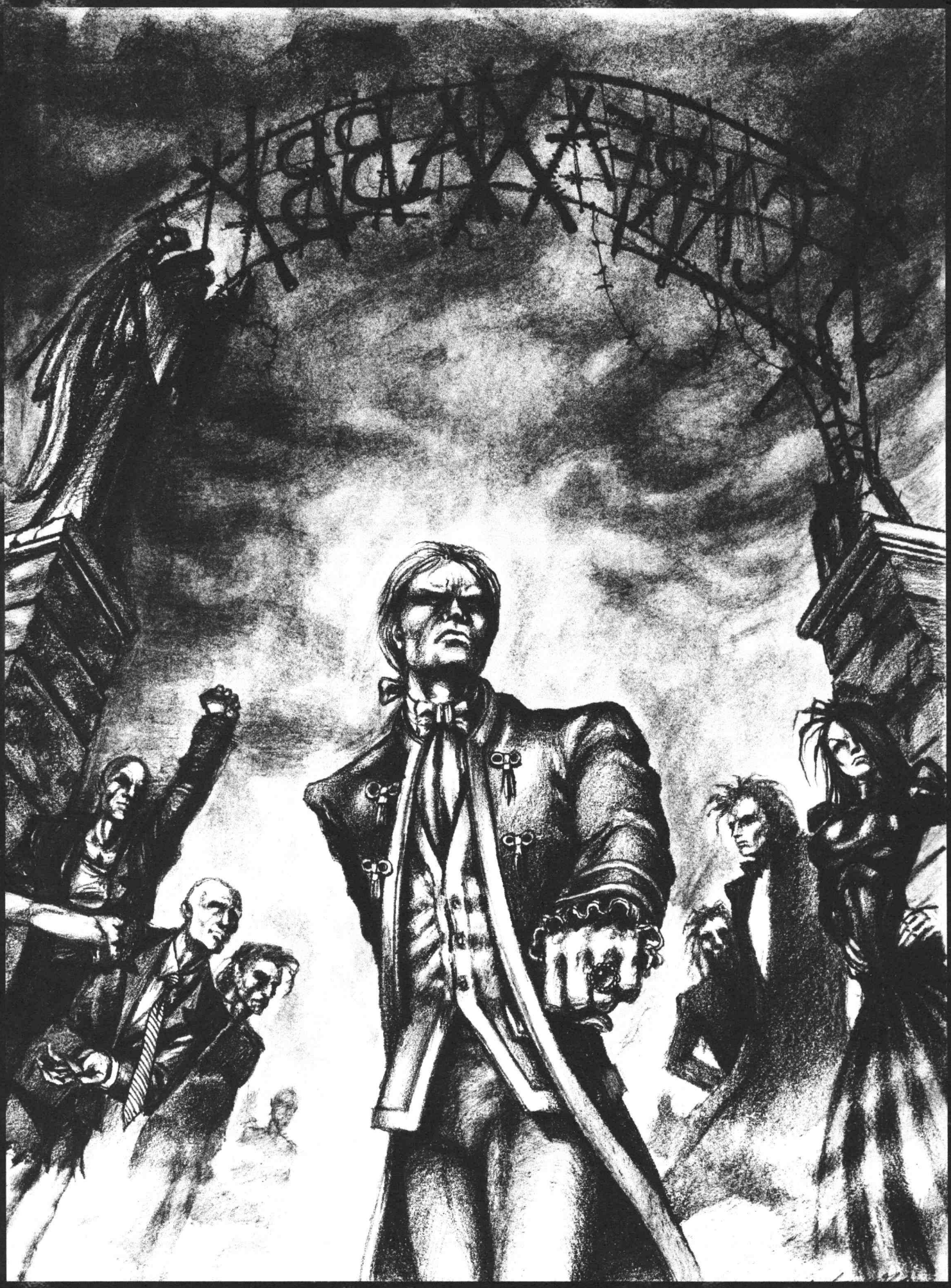
Niestety, podobnie do większości państw Ameryki Południowej, Argentyna również przeżyła w swojej historii burzliwe i gwałtowne chwile. Większość kryzysów Argentyny w XX wieku miała swój początek w okresie rządów charyzmatycznego i reformatorskiego, ale nie pozbawionego zapędów dyktatorskich Juana Perona. Jego żona, piękna i sławna Isabela Peron (upamiętniona w musicalu „Evita") również przez krótki czas rządziła Argentyną, ale została obalona w 1976 roku. Po okresie władzy Perona nastąpiła cała seria rządów cywilnych i wojskowych, ale żaden z nich nie odnotował większych sukcesów w rozwiązywaniu problemów tego kraju. Junta, która przejęła władzę po Isabeli Peron, okryła się niesławą w związku z tzw. „nieczystą wojną", w czasie której zniknęło około 30 tysięcy rzekomych wywrotowców.

Jednak pomimo trudnych momentów w historii, na tle państw Ameryki Południowej Argentyna odniosła sukces. Jej wyższe sfery żyją na poziomie porównywalnym z ich odpowiednikami w Europie i Stanach. Umiarkowany reżim Perona zafundował krajowi rozwój przemysłu, a Argentyna przewodzi w tym regionie świata pod względem poziomu życia i wykształcenia mieszkańców.

Możliwe, że ta względna stabilność jest wynikiem spokojnego trybu życia wampirów tego regionu. Członkowie Rodziny wielokrotnie zasiedlali i opuszczali kraj na przestrzeni jego historii. Obecnie na wampirzą populacje Argentyny składają się Lasombra, Toreadorowie i kilku Ventrów, w większości imigrantów z Europy. Większość wampirów Argentyny zainteresowana jest tylko wypełnianiem ich własnych agend, a nie służeniem sektom. Nie jest niczym niezwykłym by Ventrowie i Lasombra, śmiertelni wrogowie w krainach położonych dalej na północ, paląc cygara i udając że piją brandy stali obok siebie na werandzie ekskluzywnego klubu w Buenos Aires, rozpatrując możliwości połączenia sił.

URUGWAJ

Populacja Urugwaju jest w 85% europejska. Ten kwitnący tropikalny kraj stał się popularnym ośrodkiem wypoczynkowym dla wielu bogatych Europejczyków oraz silnie ufortyfikowaną bazą Toreadorów i Giovannich. Większość przemysłu Urugwaju jest kontrolowana lub należy do Giovannich. Kiedy dokładnie Nekromantom udało się przejąć władzę? Jest to pytanie, na które Toreadorowie Camarilli sami muszą sobie odpowiedzieć. Jedyne co wiadomo na pewno to, że rządy Giovannich są łaskawe i rzadko kiedy sprawiają kłopoty członkom Camarilli, którzy z kolei chętnie spełniają ich żądania.



WYSPY BRYTYJSKIE

WSTĘP

Rozdział ten nie jest w stanie objąć całości problematyki historii i geografii Wysp Brytyjskich, ani zmieścić wyczerpującej listy czy opisu tutejszej populacji Kainitów. Strony te zawierają jedynie streszczenie dotyczące miejsc, osób i zdarzeń, opisanych z nadzieją, że dadzą one czytelnikowi przybliżony obraz kraju. Tym, którzy będą chcieli dowiedzieć się czegoś więcej, polecamy dostępne w większości księgarń przewodniki dotyczące Brytanii i Irlandii jako wygodne źródło dokładniejszych informacji. Dla zgłębienia konkretnego okresu historycznego idealną pomocą powinna okazać się „Historia Anglii" wydawnictwa Pelican.

GEOGRAFIA

Często pojawiają się problemy z odróżnieniem Anglii od Wielkiej Brytanii, Zjednoczonego Królestwa i Wysp Brytyjskich. Nie trzeba też wspominać, że mieszkańcy tych wysp z zawziętością trzymają się różnic i reagują mieszanką zdziwienia i pogardy na mylenie tych rejonów przez obcokrajowców. Różnice są w rzeczywistości bardzo oczywiste.

Anglia jest jednym z trzech regionów, które (łącznie z Walią i Szkocją) składają się na wyspę – Wielką Brytanię, największą z Wysp Brytyjskich. Geograficzne określenie „Wyspy Brytyjskie" obejmuje również Irlandię, chociaż Irlandczycy raczej nie lubią podkreślania ich związku z Wielką Brytanią. Wielka Brytania jest terminem używanym do określania politycznej unii składającej się z Wysp Brytyjskich i kilku mniejszych wysepek, takich jak Anglesey, Mull i Wyspa Wight. Zjednoczone Królestwo składa się z Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej.

Pomimo oburzenia jakie okazują z powodu mylenia tych pojęć przez obcokrajowców, bardzo niewielu Brytyjczyków posługuje się nimi konsekwentnie. Dla większości z nich, wyjąwszy najbardziej pedantycznych, terminy „Anglia", „Wielka Brytania" i „Zjednoczone Królestwo" oznaczają mniej więcej to samo. Najważniejsze jest jednak to, aby rozróżniać Anglików, Walijczyków, Szkotów i Irlandczyków. Zadanie Szkotowi pytania z jakiego rejonu Anglii się wywodzi jest jedną z najniebezpieczniejszych rzeczy jakie można zrobić na tych wyspach, podobnie jak zadanie tego samego pytania Irlandczykowi.

Geografia Terenu

Obszar Anglii to głównie żyzne niziny na południu i wschodzie oraz tereny górzyste i wrzosowiska na północy i zachodzie. Najwyższym punktem kraju jest Scafell położony w Cumbrii na wysokości 978 metrów nad poziomem morza. System rzeczny tworzą, wraz ze swoimi dopływami, Tamiza na południu, Severn na południowym zachodzie, Humber, Tees oraz Tyne na północy.

Walia jest górzystym krajem, w którym żyzne gleby znaleźć można jedynie w ciągnących się ze wschodu na zachód dolinach schodzących do Morza Irlandzkiego, na wąskich nizinnych pasmach nabrzeża oraz wyspie Anglesey. Najwyższem punktem tego obszaru jest szczyt góry Snowdon leżący 1085 metrów nad poziomem morza.

Południową część Szkocji stanowią niziny, a północną wyżyny. Oprócz tego zalicza się do niej liczne, położone głównie przy zachodnim wybrzeżu, wyspy. Najwyższym punktem jest góra Ben Nevis mająca 1343 m.n.p.m..

Irlandia to kraj skalistych gór, torfowisk i żyznych nizin. Jest to zdecydowanie najbardziej wilgotna ze wszystkich wysp. Jej najwyższym punktem jest Carrantuohill, której szczyt znajduje się na 1041 m.n.p.m.

Oprócz Wielkiej Brytanii i Irlandii, do Wysp Brytyjskich należy również wiele małych wysp i archipelagów. Hebrydy, Orkady i Szetlandy leżą na zachód, północ i północny wschód od Szkocji, natomiast Wyspa Man położona jest na Morzu Irlandzkim pomiędzy Brytanią a Irlandią. Anglesey znajduje się u zachodnich wybrzeży Walii – wystarczająco blisko, aby mogła być połączona z główną wyspą mostem. Wyspa Wight leży na południowym, a Wyspy Scilly południowo-zachodnim wybrzeżu Anglii. Geograficznie należące do Francji, a politycznie do Zjednoczonego Królestwa wyspy Jersey, Guernsey, Sark i Alderney, po drugiej stronie Kanału La Manche, są wszystkim co pozostało po ziemiach lennych normańskich królów. Jest tu również wiele innych wysepek, zbyt licznych by je wymieniać.

Wielka Brytania jest znana przede wszystkim ze swego szarego nieba i nieustającego deszczu. Klimat Wysp Brytyjskich jest w rzeczywistości całkiem łagodny jak na te wysokości geograficzne, głównie dzięki utrzymującemu stałą temperaturę morzu i ciepłemu Prądowi Zatokowemu (Golfsztromowi). Prąd ten powstaje aż w Zatoce Meksykańskiej. Wyspy Brytyjskie są pierwszymi ziemiami, nad które napływają wiatry znad Atlantyku niosące masy wilgotnego powietrza. Przez to opady trwają tu cały rok, ale rzadko kiedy są tak ulewne, jak chcieli to pokazać niektórzy producenci filmów z Hollywood. Najbardziej mokrymi okresami są późna wiosna i wczesne lato – określenie „kwietniowe deszcze" jest typowo brytyjskim stwierdzeniem.

Znacznie istotniejsze dla wampirzej populacji Wysp są godziny, kiedy nie świeci słońce. W południowej części wysp słońce zachodzi zimą ok. 16.30, a wschodzi o 8 rano, natomiast w lecie zachód może przypaść nawet na 22.30, a wschód o 4.00 rano. Na dalekiej północy letnie noce są krótsze, a zimowe dłuższe. Północne wyspy Szkocji doświadczają nawet latem tak zwanych białych nocy. Z powodu dużych wysokości geograficznych, na jakich znajdują

się wyspy, słońce schodzi poniżej horyzontu, ale w rzeczywistości nie zachodzi przez kilka dni w środku lata.

Przez większą część roku, noc i dzień są rozdzielone godzinami zmroku. W połączeniu z dużym zachmurzeniem, to słabe oświetlenie nie przeszkadza silniejszym członkom Rodziny przedłużać swej aktywności nawet o dwie godziny każdej nocy. W zimie i wczesną wiosną, w szczególnie pochmurny dzień, możliwe jest opuszczenie schronienia nawet w południe, o ile podejmie się wszelkie środki ostrożności dla uniknięcia bezpośredniego padania światła dziennego na skórę. Ponieważ większość ludzi o tej porze roku chroni się przed złą pogodą, Kainita może jawnie chodzić w ciągu dnia pośród śmiertelników i pozostać nierozpoznany.

Brytyjczycy zwykli mawiać, że oni mają pogodę podczas gdy inni mają klimat. Rzeczywiście, pogoda Wysp Brytyjskich bywa trudna do przewidzenia. W lipcu może padać grad czy deszcz ze śniegiem, podczas gdy w marcu lub kwietniu zupełnie szare, zachmurzone niebo potrafi nagle rozpromienić się najczystszym błękitem. Powszechna opinia o Brytyjczykach, jako ludziach nieustannie mówiących o pogodzie, wynika właśnie z niepewności co do niej i jest zresztą zupełnie uzasadniona. Jednak, jak to zazwyczaj bywa, fakt ten został znacznie wyolbrzymiony przez inne narody.

HISTORIA

Za początek pisanej historii Wysp Brytyjskich uważa się rok 55 p.n.e. – rok pierwszej wyprawy Juliusza Cezara na Wyspy. Istnieją wcześniejsze teksty fenickie mówiące o „Cynowych Wyspach", a jak powszechnie wiadomo, kupcy z Bliskiego Wschodu przybywali do południowo-zachodniej Brytanii po cynę. Jednak historia Wysp Brytyjskich zaczyna się znacznie wcześniej.

Rolnictwo pojawiło się na Wyspach Brytyjskich ok. 4000 lat p.n.e, w wyniku rozprzestrzeniania się po Europie ze wschodnich obszarów basenu Morza Śródziemnego. Chociaż istnieją pewne dowody archeologiczne potwierdzające krótkodystansowe i krótkotrwałe migracje, wydaje się, że na duże odległości podróżowały raczej idee niż ludzie. Kiedy między 2000 a 1500 rokiem p.n.e nastąpiła Era Brązu, prawie wszystkie Wyspy Brytyjskie były już zagospodarowane. Archeologowie twierdzą, że w Erze Brązu dokonały się pewne zmiany społeczne, które umożliwiły wyłonienie się z prawie egalitarnych neolitycznych społeczeństw rolniczych, klasy rządzącej i kasty wojowników. Przed początkiem Ery Żelaza (ok. 500 lat p.n.e.), społeczeństwo osiągnęło stadium rozwoju, w jakim zastali je Rzymianie: plemiona rolników i pasterzy, chronione i rządzone przez elitę wojowników.

Rzymska Brytania

Dwie wyprawy Cezara do Brytanii w latach 55 i 54 p.n.e. nie były niczym więcej, jak tylko misjami rozpoznawczymi i nie doprowadziły do zajęcia żadnych terytoriów. Później cesarz August był bardziej zajęty jednoczeniem i organizowaniem Imperium Romanum niż poszerzaniem jego granic, zaś wyprawa, którą próbował zorganizować szalony Cesarz Kaligula, skończyła się groteskową sceną na wybrzeżach Galii, gdzie rozkazał swoim legionom zbierać muszelki, które później zabrano do Rzymu i pokazywano jako łupy z podboju oceanu. Dopiero w roku 43 n.e. następca Kaliguli, Klaudiusz podjął się podboju Brytanii.

Nizinne tereny południowe i wschodnie szybko zostały zajęte, częściowo dzięki użyciu siły militarnej, a częściowo dzięki politycznym zabiegom. Celtyckie plemiona i królestwa były podzielone, co Rzymianie wykorzystali podsycając ich wzajemną wrogość i powstrzymując je przed jednoczeniem się przeciwko wspólnemu wrogowi. Na północy i zachodzie, gdzie tereny były bardziej dzikie, a plemiona bardziej niezależne, sprawy miały się o wiele gorzej. Przez pewien czas przywódca południowych Brytów, znany jako Caradoc (zwany również Caratacusem lub Caractacusem) był bliski zjednoczenia plemion, ale został pokonany w walce i podstępnie wydany Rzymianom przez przywódcę innego plemienia.

Podbój północnej i zachodniej Brytanii zajął życie kolejnej generacji i tak naprawdę nigdy nie został doprowadzony do końca. Gubernator z Azji Mniejszej, mający pewne doświadczenia w prowadzeniu walk w górzystym terenie Afganistanu, został sprowadzony do Brytanii z zadaniem podbicia Walii. Partyzanckie walki na wzgórzach i w górach wykraczały poza możliwości Rzymian, którzy zadowolili się zrównaniem z ziemią Anglesey i zamknięciem się w fortach wybudowanych wzdłuż wybrzeża. Utalentowany Gubernator Agricola dotarł do północnego wybrzeża Szkocji, ale w rzeczywistości możliwą do utrzymania przez najeźdźców granicą okazał się dopiero pas ziemi, który później przeistoczył się w Mur Hadriana.

Brytania pozostawała w stanie względnego pokoju od końca pierwszego wieku naszej ery. Wznoszono rzymskie osady (końcówka -chester i -caster w nazwie miasta wskazuje na jego rzymskie pochodzenie), kwitł handel, a prowincja stała się w końcu „cywilizowana". Kłopoty na północnej granicy były sporadyczne. Tymczasem pod koniec trzeciego wieku zaczęły się pojawiać problemy w innej części Europy.

Germańskie ludy z północy zaczęły się przemieszczać. Goci posuwali się na południe przez granice do Germanii i wschodnich prowincji Cesarstwa Rzymskiego, Frankowie przemieszczali się do Galii, Wandalowie wędrowali przez Hiszpanię do Północnej Afryki, skąd trafili na Sycylię i do południowych Włoch. Lombardowie przeszli przez Alpy do północnych Włoch, a Saksoni zaczęli napierać na wschodnie wybrzeża Brytanii.

Anglowie, Sasi i Jutowie byli trzema ludami germańskimi zamieszkującymi tereny będące obecnie północnymi Niemcami i południową Danią. Plemiona te zaczęły najeżdżać wschodnie wybrzeża rzymskiej Brytanii i osiedlać się tam. Rzym nierozważnie zgodził się na przydzielanie ziemi niektórym Sasom, pod warunkiem, że będą jej bronili przed innymi plemionami. Po Europie rozeszły się wówczas wieści o przydzielanej w Brytanii ziemi, przez co osadnictwo znacznie się nasiliło. Szkoci przeprowadzili się z północnej Irlandii i wypierali rodzimych Piktów na wschód, zasiedlając dzisiejszą zachodnią Szkocję.

Brytania, jako prowincja graniczna, była jednym z pierwszych miejsc, z których wycofano wojska w celu ochrony reszty Imperium. Wyczuwając słabość Rzymian, Piktowie i Szkoci przekroczyli Mur Hadriana i pustoszyli północne tereny prowincji. Pozostające w Brytanii rzymskie siły buntowały się i próbowano nawet stworzyć niezależne Imperium Brytyjskie. Nikt nie był w stanie powstrzymać Sasów. W 410 roku n.e. na prośbę o pomoc, Brytania otrzymała listowną odpowiedź z Rzymu, że musi sama zadbać o swoją obronę. Oznaczało to koniec Rzymskiej Brytanii i początek mrocznych czasów Średniowiecza.

Wczesne Średniowiecze

Wczesne Średniowiecze, z powodu upadku rzymskiej cywilizacji w Brytanii oraz luki w historii pisanej, zwane jest Wiekami Mroków. Są to czasy znane z legend, czasy kiedy panowali tacy przywódcy jak Vortgern, Ambrosius (który mógł być Merlinem) czy Artorius Riothamus (będący być może samym Arturem) prowadzący beznadziejną walkę przeciwko Sasom. Ludność romańsko-brytyjska została stopniowo zepchnięta na północ i zachód podczas gdy Sasi przejęli niziny. Niektórzy Brytowie wyruszyli ku głównemu kontynentowi i stworzyli tam prowincję Brytanii.

Sasi byli ludem pogańskim, oddającym cześć bogom spokrewnionym z późniejszymi bóstwami Wikingów. Brytyjczycy, wraz z resztą Imperium Rzymskiego, przyjęli Chrześcijaństwo. Chrześcijaństwo podbiło nawet Irlandię, której nie był w stanie zdobyć Rzym – zgodnie z legendą, Święty Patryk był z urodzenia Walijczykiem i został zabrany do Irlandii przez handlarzy niewolników, którzy, oprócz wypędzenia węży, pragnęli nawrócić całą wyspę na Chrześcijaństwo. Irlandia zaczęła nawracanie Sasów. Klasztorne wyspy: położona u zachodnich wybrzeży Szkocji Iona i leżąca na północny wschód od Anglii Lindisfarne, stały się głównymi ośrodkami działalności misjonarskiej. Do przybycia Świętego Augusta z Rzymu w celu nawrócenia ludów Kent w 567 roku n.e., irlandzcy i szkoccy misjonarze uczynili duże postępy na północy.

Przez kilka kolejnych dekad, Sasi lub, jak sami siebie zwali, Anglowie – stopniowo nawracali się na Chrześcijaństwo. Misjonarze stosowali „odgórne" metody, nawracając władców i skłaniając ich do wymuszania przyjęcia chrztu na ich poddanych. Wiele z tego, co później zwano czarnoksięstwem i bajkami, było zachowanymi wśród ludu pozostałościami po pogańskich wierzeniach Sasów.

Anglia składała się wówczas z kilku różnych królestw. Najważniejsze były królestwa: Northumbrii na południowym wschodzie, Mercii położone w środkowej Anglii i Wessex w południowo-centralnych rejonach kraju. Kent, Essex i Sussex były mniejszymi królestwami sąsiadującymi z Wessex, a na północnym zachodzie znajdowało się królestwo Sasów, Cumbria, sąsiadujące z maleńkim królestwem Brytów, Elmet. Ziemie wschodniej Anglii zajmowały przede wszystkim bagna porośnięte trzciną tylko częściowo zaludnione przez Anglików, od których nazwano ten kraj.

Wikingowie

W 793 roku n.e. pierwsze napady grabieżcze Wikingów uderzyły w nieufortyfikowany klasztor położony na wyspie Lindisfarne, leżącej tuż przy wybrzeżu Northumbrii. Chrześcijańska Anglia była wstrząśnięta okrucieństwem pogańskich najeźdźców, jakże podobnych do pogańskich przodków Sasów. Przez kolejne 50 lat zarówno wybrzeże Anglii, jak i tereny nadbrzeżne kontynentu Europy były regularnie plądrowane. Niektórzy widzieli w tym karę zesłaną przez Boga za grzechy ludzkości.

W połowie dziewiątego wieku Skandynawowie, zamiast jak dotychczas tylko łupić, zaczęli kolonizować. Około roku 840 Norwegowie założyli w Irlandii miasto, które później stało się Dublinem. W 866 roku Duńczycy zdobyli York i rozpoczęli kolonizację północnej Anglii. W 911 roku Norwegom we Francji nadano ziemie i tak powstało księstwo Normandii. Królestwa Mercia i Wessex przegrały kilka bitew i za pomocą tzw. Danegeld (pieniądze z podatku na okup dla skandynawskich najeźdźców) kupiły sobie więcej czasu na zebranie wojsk. Dopiero w 878 roku Alfred Wielki z Wessex powstrzymał w bitwie pod Edgington napierająca falę i zmusił najeźdźców do ustalenia granicy. Kraj został podzielony na chrześcijańską Anglię i pogańskie, położone na północnym-wschodzie Danelaw.

Pomijając nieliczne walki i inne problemy, sytuacja pozostawała stabilna przez około jeden wiek. Do roku 1000 wszyscy Wikingowie przyjęli Chrześcijaństwo, a Anglię i Danelaw sporadycznie atakowali władcy skandynawscy, którzy pragnęli przyłączyć te nowe ziemie Wikingów do swoich królestw. Królem, który osiągnął największe sukcesy był Kanut Wspaniały

(legendarny Król Canute), który na początku XI wieku rządził Norwegią, Danią i całą Anglią. Wówczas po raz pierwszy Anglia była krajem zjednoczonym pod władzą jednego króla. Jak to często zdarzało się w historii, osiągnięcia Kanuta zmarły wraz z nim. Następnym królem Anglii został jego syn Hardaknut, a po jego śmierci tron przejął saski Edward Wyznawca.

Tymczasem, norweski książę zwany Haraldem Hardrade powrócił na ziemie rodzinne z Bizancjum, gdzie służył w elitarnej skandynawskiej Gwardii Wareskiej. Zażądał on podziału władzy od swojego brata Magnusa i zawarto niepewną umowę. Dwa lata później Magnus zginął spadając z konia i pozostawił tron Haraldowi. W ciągu dekady podbił on Danię, a następnie zwrócił się ku Anglii.

W tym czasie, Edward Wyznawca leżał na łożu śmierci, a do tronu było kilku chętnych. Nominowanym przez Edwarda sukcesorem był hrabia Harold Godwinson. Książę Wilhelm Fałszywy z Normandii wymusił na Haroldzie obietnicę, że ten pomoże mu w drodze do tronu Anglii po śmierci Edwarda. Kiedy Edward zmarł w 1066 roku, Harald Hardrade zaatakował od północy. Harold Godwinson pokonał go w Bitwie o Most Stamford i miał wywalczyć sobie drogę do Hastings, aby stawić czoło najeżdżającym siłom Księcia Wilhelma. W Bitwie o Hastings Harold został zabity, a wojska angielskie pokonane. Wilhelm Zdobywca stał się pierwszym normańskim Królem Anglii.

Normanowie i Średniowieczna Anglia

W ciągu 20 lat Wilhelm I podbił całą Anglię, a Normanowie zaczęli przeprowadzać kampanie w Irlandii. Normańskie rządy były silne i często tyrańskie. Były one tłem pierwszych legend o Robin Hoodzie. Dygnitarze, którzy pomogli Wilhelmowi, dostali w nagrodę ziemię i dali początek najstarszym rodom szlacheckim Anglii. Baronowie wznosili zamki, aby wywołać strach w chłopach i utrzymywać ich w szachu, natomiast król budował zamki i twierdze by trzymać w ryzach szlachtę.

Następca tronu po Wilhelmie wzmocnił władzę rządzących klas i zaczął organizować administrację królestwa. Jako Książęta Normandii, Królowie Anglii posiadali również ziemie we Francji – ziemie, które trzeba było utrzymywać i bronić. Włości te stanowiły dla królów prawdziwy problem, uprzykrzający im (i nie tylko im) życie przez większość Średniowiecza. Niekończące się wojny we Francji pochłaniały ogromne sumy ze skarbca i liczne ofiary, co stwarzało konieczność pobierania wysokich podatków i często wywoływało bunty. Z drugiej jednak strony, przegranie walk we Francji groziło wycofaniem się stamtąd sił baronów oraz świadczyłoby o słabości króla i mogłoby skończyć się obaleniem władzy przez szlacheckie rody. Kiedy Król Jan podpisał w 1215 roku *Carta Magna*, zrobił to właśnie pod groźbą takiego przewrotu.

Angielska władza we Francji z czasem osłabła. Walia została podbita przez Edwarda I, ale konflikty na granicy i najazdy Szkotów stwarzały ciągłe problemy. Kampanie prowadzone w Irlandii nie dawały żadnych efektów i były bardzo krwawe.

Dynastia Tudorów

Od 1460 r. do czasu przejęcia tronu przez Henryka Tudora jako Króla Henryka VII trwała tzw. Wojna Dwóch Róż. Anglia podzielona była na dwie frakcje prowadzone przez szlachetne rody Lancasterów (noszących symbol czerwonej róży) i Yorków (symbol białej róży). Kiedy walki ustały, ród Tudorów przejął władzę, lecz jego prawa do tronu były bardzo słabe. Henryk wykorzystał obawy ludu przed wojną domową i zaprowadził w królestwie pokój i stabilność, pomimo wszelkich rebelii i pretensji do tronu.

Następcą Henryka był jego drugi syn, Henryk VIII, wielki propagator nauki, któremu marzyło się wprowadzenie Renesansu w Anglii. Popierał rozwój sztuk i nauk oraz zreorganizował administrację, tak aby sprawniej działała. Aby zapobiec wybuchowi kolejnych wojen domowych po jego śmierci potrzebował męskiego potomka jako następcy tronu. Z małżeństwa z hiszpańską królewną Katarzyną Aragońską miał córkę – Marię, lecz żona nie była w stanie dać mu zdrowego syna.

Henryk zwrócił się do Papieża o rozwód, uzasadniając go tym, że małżeństwo było kazirodztwem; Katarzyna najpierw poślubiła starszego brata Henryka – Artura, lecz gdy Artur zmarł, krótko po uroczystościach, Katarzyna utrzymywała, że małżeństwo nigdy nie zostało skonsumowane. Stosunki z Kościołem uległy zaostrzeniu i ostatecznie Henryk zerwał z Rzymem i założył kościół anglikański. Cała władza w Anglii, zarówno świecka, jak i duchowa, była w rękach króla. Reformacja miała miejsce i w innych częściach Europy. Przed zerwaniem z Rzymem, Henryk zadenuncjował Lutra, za co otrzymał od Papieża tytuł „Obrońcy Wiary". Za to później sam zaczął systematycznie niszczyć katolicyzm, uzasadniając to tym, że mógł on stać się źródłem buntu.

Henryk VIII jest najbardziej znany z powodu swoich sześciu małżeństw. Po rozwodzie z Katarzyną Aragońską, poślubił angielską szlachciankę Annę Boleyn. Mieli córkę, Elżbietę, ale znów małżeństwo to nie dało mu męskiego potomka. Wybuchowy charakter Anny dorównywał humorom Henryka i po zaledwie trzyletnim małżeństwie została ona oskarżona o cudzołóstwo i zdradę oraz skazana na śmierć przez ścięcie głowy.

Trzecia żona Henryka, Jane Seymour, była delikatną i pobożną osóbką i dała mu to, czego od tak dawna pragnął: syna Edwarda. Zmarła jednak krótko po narodzinach dziecka, a Henryk został namówiony do zawarcia kolejnego małżeństwa z niemiecką królewną Anną z Cleves. Było to częścią planu stworzenia wielkiej unii protestantów. Małżeństwo to nie zostało nigdy skonsumowane i skończyło się rozwodem krótko po ślubie.

Henryk został namówiony do piątego małżeństwa. Ambitny Książę Norfolk zaproponował mu rękę swojej siostrzenicy – Katarzyny Howard. Okazało się później, że miała ona kilku kochanków i została skazana na śmierć za cudzołóstwo i zdradę. Ostatnie małżeństwo Henryk zawarł z dwukrotnie owdowiałą Katarzyną Parr i jak mówi tradycja było ono najszczęśliwsze.

Kiedy zmarł Henryk, Edward V miał dziewięć lat. Był dzieckiem bardzo chorowitym. Zmarł na gruźlicę w wieku lat 15. Tron przejęła po nim Maria, córka Henryka i Katarzyny Aragońskiej. Będąc wciąż oddaną katoliczką, wyszła za hiszpańskiego króla Filipa i znów wprowadziła w Anglii katolicyzm, gnębiąc protestantów z okrucieństwem równym temu, z jakim jej ojciec czynił to wobec katolików. Zyskała tym sobie przezwisko „Krwawej Marii". Grupa protestanckiej szlachty próbowała osadzić na tronie szestnastoletnią Lady Jane Grey, ale utrzymała się ona tylko przez dziewięć dni, zanim Maria kazała ją uwięzić i później stracić.

Po śmierci Marii, jej przyrodnia siostra, Elżbieta, której udało się przeżyć od czasu śmierci Henryka, przejęła tron jako Królowa Elżbieta I. Wprowadziła znów kościół anglikański i ponownie represjonowała katolików jako potencjalnych buntowników. Odrzucenie propozycji małżeństwa z królem Hiszpanii zostało potraktowane jako obraza państwa i doprowadziło do powstania planów inwazji na Anglię, zakończonych bezowocną misją hiszpańskiej Armady w 1588 r. Pozostając wierną narodowi i państwu, nigdy nie wyszła za mąż. Podczas jej rządów Anglia zaczęła odkrywać Nowy Świat (Wirginia, ówczesna kolonia brytyjska, została nazwana tak na cześć Dziewiczej Królowej), a angielscy korsarze – odkrywcy, jak Drake czy Hawkins – grabili hiszpańską flotę i odkrywali świat. Szekspir napisał podczas jej rządów wiele ze swoich sławnych dramatów, a większość

sztuk historycznych zostało napisanych tak, by zyskać przychylność dynastii Tudorów.

Dynastia Stuartów

Elżbieta zmarła bezdzietnie, a groźba kolejnych wojen domowych nie mogła pozostać zignorowana. Król Szkocji, Jakub VI był jednym z licznych roszczących sobie prawa do tronu Anglii, a kiedy został koronowany na króla Anglii jako Jakub I, wyspa Brytania została po raz pierwszy zjednoczona pod jednym, wspólnym władcą.

Rządy dynastii Stuartów były w większej części okresem rozwoju i dobrobytu. Kupcy londyńscy sprowadzali do kraju olbrzymie ilości pieniędzy, torując wraz z odkrywcami drogę mającemu powstać Imperium Brytyjskiemu.

Tak, jak i w pozostałych częściach ówczesnego świata, również w Anglii okres ten obfitował w liczne sądy czarownic. Jednym z najbardziej okrutnych był proces czarownic z Berwick oskarżonych o próbę wezwania burzy w celu zatopienia statku, na którym znajdował się król oraz proces czarownicy Pendle z Yorkshire, porównywany z procesami w Salem. Jakub I napisał nawet krótką rozprawę *Daemonlogie*, a jej kopia zainspirowała Szekspira do napisania „Makbeta" (zwycięski Duncan ze sztuki był jednym z dalekich przodków Jakuba).

W kraju zaczęły jednak pojawiać się polityczne niepokoje. Jakub I wierzył w boskie prawa królów, feudalny pomysł, który był dyplomatycznie ignorowany od XIII wieku. Uporczywie twierdził, że ponosi odpowiedzialność tylko wobec Boga, przez co kilka razy kłócił się z Parlamentem. Jego syn i następca – Karol I dalej podążał w tym kierunku, czego rezultatem stała się Angielska Wojna Domowa.

Wojna Domowa

Od roku 1642 do 1652 w Parlamencie toczyły się spory o to, kto powinien przejąć koronę. W końcu wybuchła otwarta wojna między rojalistycznymi „Kawalerami" a stronnikami Parlamentu tzw. „Okrągłogłowymi", którym przewodził Oliver Cromwell. Karol I został stracony w styczniu 1649 roku, a Cromwell rządził jako Lord Protektor podczas okresu zwanego Rzeczpospolitą Angielską. Rządy te były okrutne, szczególnie w Irlandii, gdzie wciąż z nienawiścią wspomina się jego imię. Cromwell zmarł w 1658 roku, a dwa lata później tron objął król Karol II z dynastii Stuartów. Nadal jednak istniały ostre spory pomiędzy Rojalistami a Parlamentarzystami oraz między protestantami i katolikami, których spisek prawie uniemożliwił sukcesję Jakubowi II. W 1666 roku Londyn został niemal w całości zniszczony przez olbrzymi pożar, ale szybko go odbudowano. Czas, jaki nastąpił po Wojnie Domowej znany jest jako okres Restauracji Monarchii. Był to jednak okres pewnej dekadencji, szczególnie jeśli potraktuje się tak zwane Komedie Restauracyjne jako wierne odzwierciedlenie ówczesnej społeczności.

Królowie z linii Stuartów nieustannie doświadczali niestabilności politycznej, a w 1688 r. Jakub II stawiał czoła spiskowi możnowładców, którzy pomogli Wilhelmowi Orańskiemu najechać Anglię. Jakub został pokonany przez własne wojska i uciekł, a Wilhelm ożenił się z córką Jakuba, Marią, ogłaszając unię dwóch państw. Tron przejęła po nich królowa Anna. Podczas jej rządów Anglia i Szkocja zostały formalnie zjednoczone, tworząc Wielką Brytanię.

Ród Hanoweru

Z dynastii Hanoweru, biorącej początek od królów elektorów z Niemieckiego Hanoweru, wywodzili się królowie Jerzy I, II, III i IV, Wilhelm IV oraz królowa Wiktoria. W czasach sukcesów i upadku Napoleona Bonaparte, gdy amerykańskie kolonie ogłosiły i wywalczyły niezależność, Imperium Brytyjskie osiągnęło szczyt rozwoju. W trakcie szaleństwa Jerzego III, kiedy jako książę regent rządził jego syn, późniejszy Jerzy IV (był to tak zwany okres „Regencji"), rozkwitło życie towarzyskie. Był to czas Beau Brummel i fikcyjnego „Szkarłatnego Pimpernela", pióra Sir Parcy Blakeney'a.

Epoka Wiktoriańska

Królowa Wiktoria rządziła od 1837 do 1907 roku. Był to najdłuższy czas rządów jednego monarchy w historii tego kraju. Na epokę wiktoriańską przypada osiągnięcie przez Brytanię szczytów jej potęgi, kiedy to imperium obejmowało jedną czwartą ziem świata. Powstawały wówczas olbrzymie fortuny, szczególnie w przemyśle, bogactwa pozostawały jednak skoncentrowane w rękach nielicznych posiadaczy. Podejmowano różne próby poprawy warunków pracy i życia biedoty, poczynając od uświadamiających społeczeństwo nowel Dickensa po powstanie Partii Pracy.

Wiek XX

Wiek XX okazał się dla Brytanii okresem upadku. Rządy Edwarda VII były kontynuacją glorii ery wiktoriańskiej, ale już pierwsza wojna światowa drastycznie zmieniła społeczność Zjednoczonego Królestwa. Większość wiktoriańskich generałów zdobywała doświadczenie w wojnach, w których przeciwko wojskom uzbrojonym w strzelby typu Martin-Henry wychodzili uzbrojeni w włócznie i łuki wojownicy, dlatego też w czasie Wojny Krymskiej, wraz z heroiczną, acz bezowocną szarżą Lekkiej Kawalerii, demonstrowali sposób walki z dawno minionej epoki. Niewielu europejskich teoretyków wojny zwróciło jakąkolwiek uwagę na rzeź, jaką była wojna domowa w Ameryce, więc w chwili wybuchu I Wojny Światowej większość dowódców sięgała myślami do czasów wojen napoleońskich.

Rozlew krwi w nowoczesnej wojnie przerażał swoją brutalnością. Udoskonalona artyleria, bombardowanie z powietrza i przede wszystkim chłodzone wodą karabiny maszynowe dziesiątkowały żołnierzy, którym wydawano rozkaz nieprzerwanego marszu w szeregu, pod groźbą rozstrzelania w razie buntu i niewykonania rozkazu. Tysiącem istnień ludzkich płacono za każde tysiąc metrów zdobytej ziemi, zresztą później odbijaną za podobną cenę.

Brutalność i bezsens masakry Wielkiej Wojny (jak bywa również nazywana) powiększyły przepaść pomiędzy klasami społecznymi. Wyższe klasy, z których rekrutowała się kadra oficerska, zostały określone jako nieudolne, niewrażliwe i niekompetentne. Rewolucja w Rosji wywołała wśród nich obawy przed jej rozprzestrzenieniem się na całą Europę, podczas gdy niższe klasy zaczęły dostrzegać rzeczywistego wroga raczej w przedsiębiorcach i oficerach niż w szeregowcach kraju, z którym prowadzili wojnę.

Po zakończeniu Wielkiej Wojny społeczeństwo uległo głębokim przemianom. W 1918 roku po raz pierwszy w historii Wielkiej Brytanii kobiety zostały masowo dopuszczone do pracy i wywalczyły sobie prawo głosowania. Coraz mniej rodzin było stać na utrzymywanie służby, czego następstwem były mniejsze posiadłości. Reformy przemysłowe wprowadzone między innymi dzięki gwałtownemu rozwojowi Partii Pracy i zdarzeniom takim, jak Strajk Generalny w 1926 roku, doprowadziły do nieco bardziej sprawiedliwego podziału zarobków.

Lata dwudzieste i trzydzieste były pod wieloma względami czasem szukania sensu. W okresie po I Wojnie Światowej odbyły się liczne zmiany społeczne, a społeczność zaczynała swe życie w nowym systemie. Wielka Brytania nadal pozostawała głównym mocarstwem świata, ale władza zaczynała jej umykać. Rządy imperialne zaczynały ustępować demokracji, gdy byłe kolonie po kolei opowiadały się za lokalnymi rządami.

Euforia lat dwudziestych, kiedy to młodzi starali się zapomnieć o doświadczeniach wojennych, ustąpiła całkiem nowym trendom, gdy reces-

ja gospodarcza zaczęła zbierać pierwsze żniwa. Zaślepieni Brytyjczycy z pobłażaniem przyglądali się jak do władzy w Niemczech dochodzi mały, śmieszny człowieczek z wąsami w stylu Charlie Chaplina. Państwo niemieckie zaczęło odbudowywać swoją potęgę i nieoczekiwanie Hitler zaczął dyktować Europie warunki. Ludzie pragnęli uniknąć kolejnej wojny, ale po kilku złamanych układach i zignorowanych groźbach, stała się ona nieunikniona. Dla Wielkiej Brytanii II Wojna Światowa zaczęła się we wrześniu 1939 roku, kiedy niemieckie wojska wkroczyły do Polski (!!!).

II wojna światowa znacznie różniła się od pierwszej. Lekcja została dobrze opanowana i chociaż Niemcy zademonstrowali w początkowych latach wojny lepszą taktykę i technologię niż ich przeciwnicy, rzeź z I Wojny Światowej nie powtórzyła się. Niemcy podbijali kolejne, stojące im na drodze państwa. Kiedy w 1940 roku upadła Francja, brytyjski korpus ekspedycyjny rozpaczliwie ewakuował się pod ostrzałem z Dunkierki na drugą stronę Kanału La Manche. Według słów wicepremiera Churchilla, skończyła się Bitwa o Francję, a rozpoczęła Bitwa o Anglię.

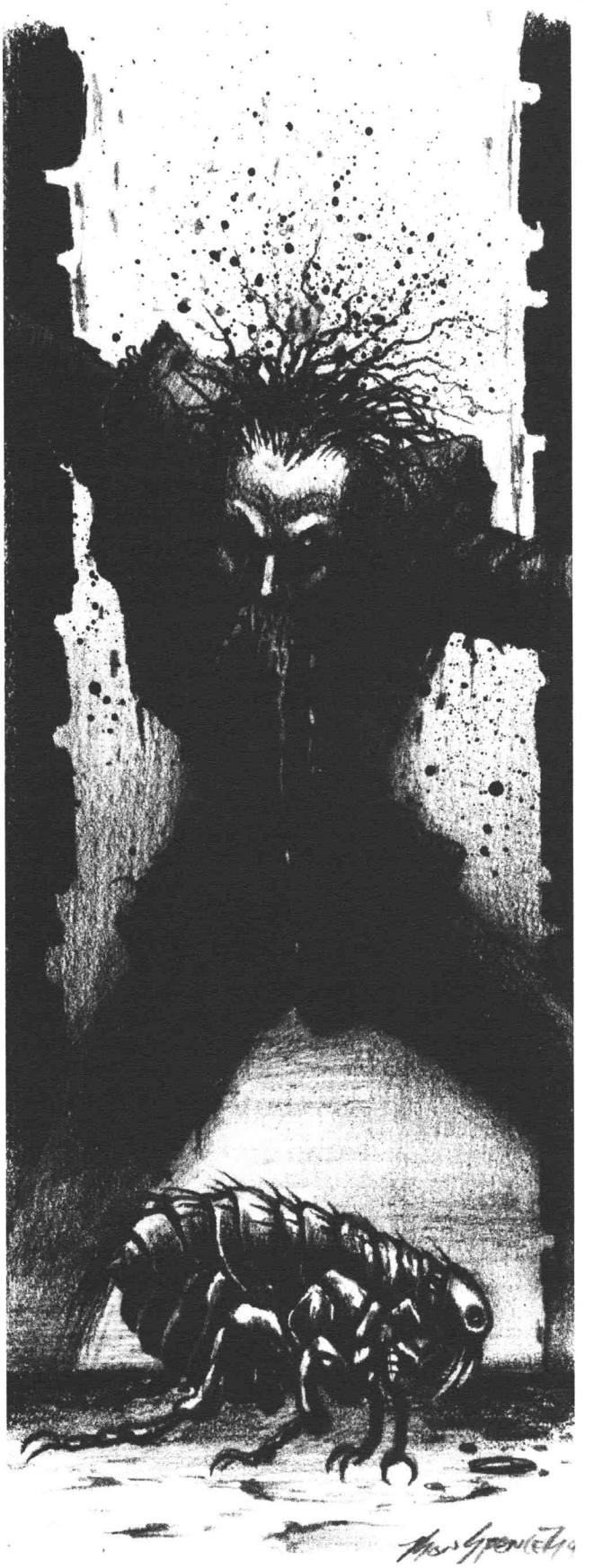
Przez kolejne trzy lata Wielka Brytania poddana była niemal ciągłemu bombardowaniu z powietrza. Podczas bombardowania Londynu i innych miast po raz pierwszy największe straty poniosła ludność cywilna. Podczas I Wojny Światowej przeprowadzono zaledwie kilka akcji bombardowania ze sterowców i to głównie w celach propagandowych. Tym razem była to prawdziwa wojna. Odpierając niemieckie naloty, Anglia musiała stawić czoła również inwazji Japończyków na swoje azjatyckie kolonie oraz prowadzić walki z Niemcami w Afryce. Uciekinierzy z okupowanej przez nazistów Europy przybywali do Anglii i dzielnie walczyli u jej boku, lecz przyszłość wyglądała raczej nieciekawie. Ameryka udzielała pomocy, ale nie chciała przyłączyć się do wojny, a morskie drogi na Atlantyku były blokowane przez flotę śmiertelnie groźnych, niemieckich łodzi podwodnych.

W grudniu 1941 roku Japonia zbombardowała port wojenny Pearl Harbor na Hawajach i Ameryka w końcu przyłączyła się do wojny. Minęło sporo czasu zanim Stany Zjednoczone zdecydowały się zaangażować w otwarcie drugiego frontu w Europie, ale kiedy w końcu tak się stało, pojawiła się nowa nadzieja. Amerykańskie bombowce startujące z baz w Anglii umożliwiły prowadzenie całodobowych nalotów na cele w głębi terytoriów niemieckich i niszczenie przemysłu wojennego nazistów. Napływ nowych ludzi i sprzętu umożliwił zachodnim aliantom ponowne wkroczenie na kontynent europejski i w czerwcu 1944 roku zjednoczone siły koalicji antyhitlerowskiej wylądowały w Normandii. Po ponad rocznych, ciężkich walkach, Hitler popełnił samobójstwo, a nazistowskie Niemcy upadły.

Wielka Brytania poniosła duże straty. Większość jej głównych miast leżała w gruzach, ale mimo to, oferty pomocy ekonomicznej ze strony Ameryki zostały odrzucone. USA stały się supermocarstwem w trakcie Zimnej Wojny ze Związkiem Radzieckim i zdobywały coraz większe wpływy w Europie. Państwa, takie jak Francja czy Wielka Brytania pragnęły jednak zachować niezależność. Lata, które nastąpiły po wojnie, charakteryzuje najlepiej słowo „surowe". Wszyscy musieli zacisnąć pasa, ciężko pracować odbudowując kraj i nie oczekiwać zbyt wiele.

II Wojna Światowa oznaczała również dodatkowy cios dla Imperium Brytyjskiego. W czasie dwóch powojennych dekad większość kolonii uzyskała niepodległość, a Wielka Brytania próbowała pogodzić się z faktem, że przestała być supermocarstwem. Rządy Partii Pracy, które nastąpiły po wojnie, były w samym swym założeniu przeciwne idei imperium, a przecież pozostawało jeszcze tyle do zrobienia w kraju. Położono podwaliny pod stworzenie opieki społecznej, dzięki której każdy obywatel miał mieć zapewnioną ekonomiczną i medyczną pomoc od czasu narodzin do śmierci, bez względu na jego możliwości finansowe.

W późnych latach pięćdziesiątych i na początku lat sześćdziesiątych nieco z euforii ery rock'n'rolla przedostało się do Anglii przez Atlantyk. Od początków powstania kina, brytyjska publika była wierna „fabryce snów" –



Hollywood, a teraz również amerykańska muzyka zalała kraj w skali nie spotykanej od czasów Glenna Millera. Z drugiej strony, również brytyjska muzyka podbiła świat dzięki powstającym w latach sześćdziesiątych takim zespołom, jak The Beatles, Animals, Kings, Yardbirds, Cream, Led Zeppelin, Deep Purple czy Black Sabbath. Ekonomiczny boom drugiej połowy lat sześćdziesiątych przekonał ludzi, że złe czasy należą już do przeszłości i nadszedł czas świętowania.

Zabawa skończyła się nagle w połowie lat siedemdziesiątych, kiedy światu znów zagroziła recesja gospodarcza. Uderzyła ona szczególnie w takie gałęzie przemysłu jak górnictwo, hutnictwo i stocznie. Nawet bezpieczna zazwyczaj bankowość i usługi ubezpieczeniowe poniosły duże straty. Zyskujące coraz więcej władzy związki zawodowe nieustannie krzyżowały plany konserwatywnym rządom, a Partia Pracy nie była w stanie powstrzymać ciągle rosnącego deficytu. Nawet zwiększenie wydobycia ropy naftowej na Morzu Północnym nie było w stanie zmienić ogólnych spadkowych tendencji w gospodarce. Euforia lat sześćdziesiątych powoli gasła, a z ogólnej frustracji, poczucia beznadziejności i zdrady wyłonił się nowy styl i muzyka, charakteryzująca się agresywnością, nową formą snobizmu, rażąca i pełna przemocy. Ci, którym się podobała, nazwali ją punk.

W 1979 r. wybory wygrała konserwatywna partia pod przywództwem Margaret Thatcher, która jako pierwsza kobieta w historii Brytanii objęła stanowisko premiera. Mówiono, że desperackie problemy wymagały desperackich rozwiązań i że sprawy muszą się pogorszyć zanim się polepszą. Nowa bezwzględna polityka gospodarcza zniszczyła wiele „kalekich" przedsiębiorstw i osłabiła związki zawodowe. W państwie wybuchały strajki, protesty, dochodziło do aktów przemocy, a gdy siły policyjne kraju zwiększano w celu zachowania porządku, bezrobocie rosło, sięgając prawie 10% liczby ludności, a w niektórych rejonach nawet 90%. Jednocześnie świadczenia społeczne zostały drastycznie zredukowane, a ludziom powiedziano, że powinni raczej sami troszczyć się o siebie, niż liczyć na opiekę ze strony państwa.

W roku 1982 Argentyna przeprowadziła inwazję na należące do Anglii Falklandy, mały archipelag wysp na południowym Atlantyku. Rząd wykorzystał sytuację i rozpoczął kampanię, mającą na celu wyzwolenie około tysiąca wyspiarzy. Kampania – gdyż nigdy formalnie nie ogłoszono stanu wojny – na krótki okres zjednoczyła naród i przykuła uwagę obywateli, odciągając ich myśli od problemów wewnętrznych kraju. Krótko potem, zbombardowanie przez Stany Zjednoczone Libii z baz znajdujących się w Wielkiej Brytanii oraz zainstalowanie w tych samych bazach pocisków typu Cruise z głowicami nuklearnymi, doprowadziło do fali nastrojów antyamerykańskich, podsycanych dodatkowo osobistą znajomością pomiędzy panią Thatcher a prezydentem Stanów Ronaldem Reaganem. Brytyjczycy zaczęli się zastanawiać, kto tak naprawdę rządzi ich państwem.

Ci, którzy wytrwali i dorobili się w Anglii za czasów pani Thatcher, stali się tzw. yuppies. Komercyjnemu południu kraju wiodło się całkiem nieźle, ale przemysłowa północ przeżywała ciężkie czasy. Partie opozycyjne kłóciły się między sobą, przez co przegrywały wybory, oddając władzę w ręce administracji pani Thatcher po raz drugi i trzeci. Był to jeden z najbardziej niepopularnych rządów tego wieku, ale według jej własnych słów, nie było żadnej alternatywy.

Przez pewien czas wydawało się nawet, że te drastyczne metody mogą podziałać. Deregulacja finansowa doprowadziła w połowie lat osiemdziesiątych do Rewolucji Yuppie i powiększenia majątków, ale tylko bogaci stali się jeszcze bogatsi, a reszta pozostała mniej więcej na tej samej stopie życiowej. Wielu pogrążyło się w materializmie tak charakterystycznym dla tego wieku, ale deficyt handlowy wciąż się pogłębiał, podczas gdy nagminnie kupowano prestiżowe, importowane towary. Aby zmniejszyć obciążenia podatkowe nałożone przez rząd Partii Pracy na bogatych, system podatkowy został zmieniony, a kiedy lokalnym władzom zlecono wprowadzenie opłat społecznych – faktycznie podatku pogłównego – po raz pierwszy od czasów Powstania Chłopskiego w 1381 r. wybuchły ogólne zamieszki i protesty.

Gdy po dziesięciu latach kraj znalazł się w tym samym punkcie co poprzednio, wewnątrz Partii Konserwatywnej dokonał się przewrót, w wyniku którego Magaret Thatcher została obalona. Stronnicy Żelaznej Damy nadal mieli jednak dość władzy, aby sprawić, że stanowisko premiera przejął jej nominowany następca, John Major i poza lekkim złagodzeniem polityki gospodarczej niewiele się zmieniło.

TRZODA

Śmiertelnicy Wielkiej Brytanii nie różnią się niczym szczególnym od śmiertelników jakiegokolwiek innego państwa. Zazwyczaj są tylko bardziej skryci i bardziej respektują cudzą prywatność, niż obywatele innych krajów. Podejrzliwie podchodzą do wszelkich zmian, zgodnie z powiedzeniem, że lepszy znajomy diabeł niż obcy. Pesymizm i cynizm stały się w okresie ostatnich kilku dekad niemal narodowymi cechami, ale i tak jest to bardzo powściągliwie demonstrowane. Kiedyś powiedziano, że największym komplementem jaki można usłyszeć z ust Brytyjczyka jest powiedzenie, że coś jest niezłe, a najostrzejszą krytyką stwierdzenie, że coś jest niezbyt dobre.

System klasowy został zniszczony w trakcie zmian społecznych, które dokonały się między I a II Wojną Światową, ale jego śladów można się doszukać we wzajemnych stosunkach pracowników fizycznych i umysłowych oraz w różnicach pomiędzy poszczególnymi rejonami. Londyn i południowy-wschód są rejonami głównie komercyjnymi, mającymi lekki przemysł. Przemysł ciężki – przynajmniej ten, który nadal istnieje – koncentruje się w miastach położonych w centrum i na północy kraju. Dla człowieka z północy, mieszkaniec południa jest zgrzybiały, nienaturalny i zupełnie niegodny zaufania. Dla mieszkańca południa natomiast, na północ od Watford Gap (stacji obsługi znajdującej się przy autostradzie M1, mniej więcej o pół godziny drogi na północ od Londynu) nie istnieje żadne cywilizowane życie.

Na Wyspach Brytyjskich występuje nadspodziewanie dużo różnych regionalnych akcentów, subkultur i poglądów. Wiele z nich sięga korzeniami jeszcze starożytnych królestw saskich i różnic między Anglią a Danelaw. Posadź w pubie obok siebie mieszkańca wschodu i północy, a będą mieli poważne problemy ze zrozumieniem się nawzajem. Akcenty i dialekty nie są już dziś tak podkreślane jak niegdyś, ponieważ kontakty między różnymi rejonami znacznie się zacieśniły w ostatnim wieku.

Rodzaje Trzody

Pracownicy większości zawodów nie różnią się niczym od ich amerykańskich odpowiedników. Wielka Brytania miała kiedyś złą sławę światowej stolicy strajków, ale konflikt związany z władzą związków zelżał od lat siedemdziesiątych, częściowo ze strachu przed nieustannie zagrażającą recesją gospodarczą, a częściowo z powodu ustawodawstwa rządu Thatcher prowadzonego w celu osłabiania władzy związków.

Brytyjska policja (zwana „Bobbies" po Sir Robercie Peel'u, który założył londyńską Metropolitan Police w 1829 r.) jest znana obcokrajowcom przede wszystkim z tego, że jej funkcjonariusze przeważnie nie noszą przy sobie broni. Niektórzy policjanci są szkoleni w użyciu broni palnej i w razie potrzeby mogą być wysyłani do akcji uzbrojeni. Istnieją również jednostki specjalne (grupy antyterrorystyczne i ochrona dyplomatów z Oddziału do Zadań Specjalnych), których funkcjonariusze zazwyczaj mają broń. Większość sił policyjnych – szczególnie w miastach – zastępuje jej brak szkoleniem swoich jednostek w walce wręcz. Najpopularniejszą formą walki jest Karate stylu Shotokan.

Podstawową jednostką policji spotykaną na ulicach jest dwuosobowy patrol w samochodzie (zwanym „panda" ze względu na ich czarno-białe lub

granatowo-białe oznaczenia). Funkcjonariusze zawsze i wszędzie poruszają się parami lub w grupach o liczbie będącej wielokrotnością dwójki. Konna policja oraz oddziały z psami są wykorzystywane do pilnowania porządku w miastach w piątkowe i sobotnie noce, podczas rozgrywek piłki nożnej i w przypadku rozruchów ulicznych.

Jednostki szturmowe policji wyposażone są w kombinezony wykonane z materiałów kuloodpornych lub innego ciężkiego materiału, hełmy okrywające całą głowę z pleksiglasowymi osłonami chroniącymi twarz, prostokątne tarcze wykonane z tego samego materiału i pałki. Niektórzy funkcjonariusze mogą w razie potrzeby posługiwać się również wyrzutnikami granatów, służącymi do wystrzeliwania w tłum gazu łzawiącego, a w niespokojnej Irlandii Północnej zarówno policja, jak i wojsko ma prawo posługiwać się podczas rozruchów gumowymi pociskami.

Punków nadal można spotkać w wielu miastach Brytanii, ale nie są oni już tak liczni, ani obwieszeni swoimi symbolami, jak pod koniec lat siedemdziesiątych i na początku osiemdziesiątych. W Londynie, żądają oni czasami pieniędzy za pozwolenie sfotografowania się, wykorzystując swój nowy status – atrakcji turystycznej.

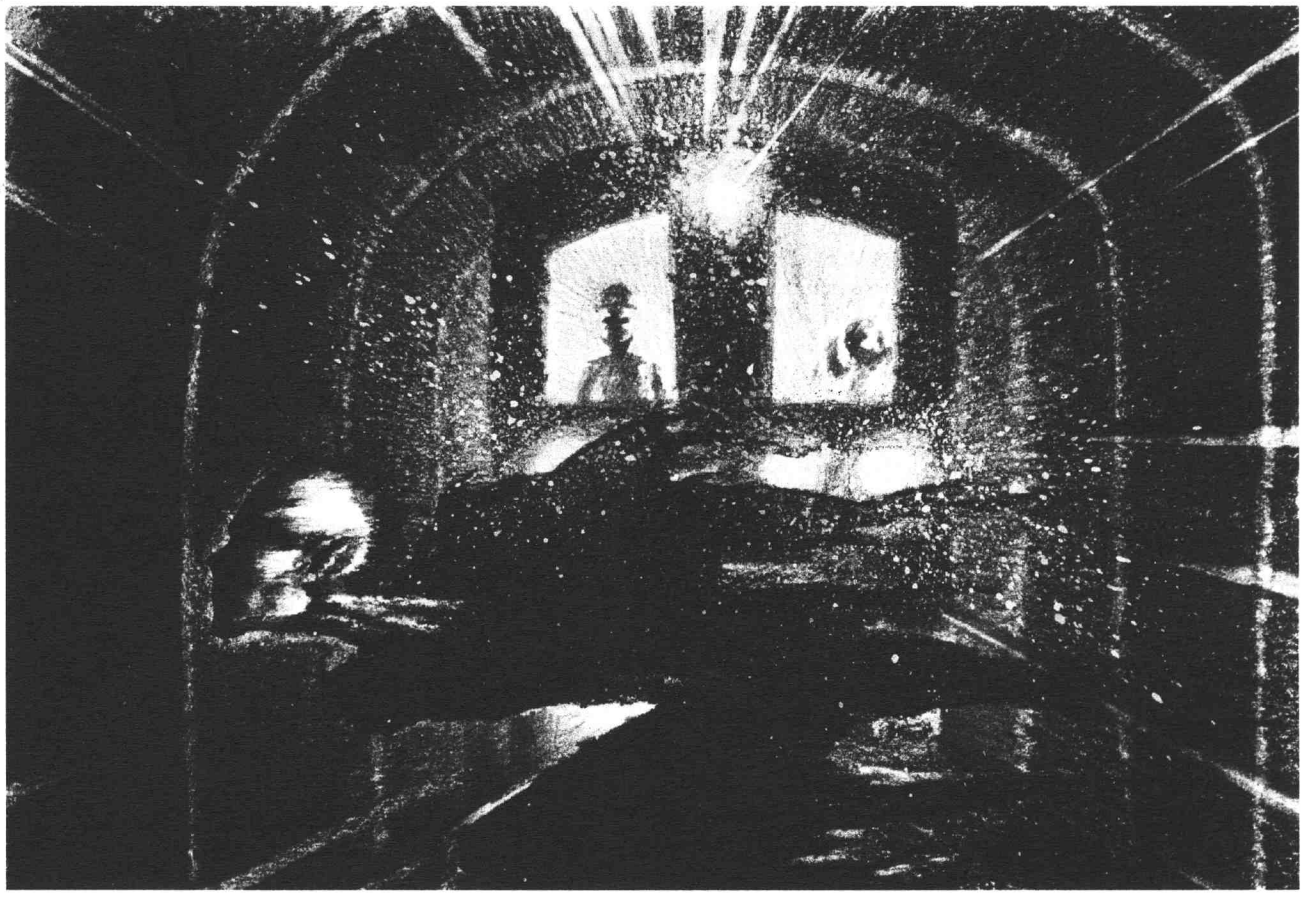
Skini są bardzo nieliczną grupą, ale wciąż istniejącą. Nie mają tak dopracowanego programu politycznego, ani nie są tak dobrze zorganizowani, jak ich odpowiednicy w niektórych rejonach Stanów Zjednoczonych. Część z nich ma powiązania z ugrupowaniami rasistowskimi – szczególnie z prawicą Partii Narodowej, ale większość Skinów czuje tylko potrzebę rozładowania agresji w bijatykach, zwłaszcza podczas meczów piłki nożnej.

Thrash lub Death-metalowcy są coraz liczniejszą grupą wśród młodzieży brytyjskiej. Istnieją od lat siedemdziesiątych, ale rozwój muzyki thrash, speed i death metal w latach osiemdziesiątych i na początku dziewięćdziesiątych doprowadził do czegoś w rodzaju odrodzenia. Do ulubionych należą zespoły takie, jak Anthrax czy Napalm Death. Inne grupy głównego nurtu heavy rock'a mają mniej licznych, ale równie lojalnych fanów. Poza muzyką i rock'n'rollowym stylem życia (seks, narkotyki...) nic więcej ich nie łączy. Zazwyczaj urządzają spotkania w celu zorganizowania zabawy, poza tym nie mają raczej żadnych innych zainteresowań.

Hippisi przeżyli pod koniec lat osiemdziesiątych coś w rodzaju odrodzenia, związanego ze wzrostem znaczenia spraw ekologicznych i z rozwojem ruchu New Age. Podarte wojskowe spodnie, ciężkie buty, luźne kurtki, kolorowe sznurowadła i szalone, miedziane fryzury (często wysoko golone włosy po bokach głowy) stanowią ich aktualne umundurowanie. Grupa ta składa się głównie z anarchistów i przewodziła wielu rozruchom podczas wyborów.

Goci są nową subkulturą młodzieżową, wzbudzającą szczególne zainteresowanie w świecie Wampira. Ich cechą charakterystyczną jest czarno-biały strój oraz mocny makijaż noszony prawie zawsze przez obydwie płcie. Rzucają się w oczy bujne, zazwyczaj pofarbowane na kruczoczarno włosy. Najbardziej widowiskowo wyglądają, kiedy wychodzą wieczorami na ulice – nawet najbardziej zaniedbani z nich mogliby swoim ubiorem przyćmić blask pokazowych strojów ich muzycznych idoli – takich grup, jak *Mission, Cure, Siouxsie and the Banshees*. Brukowce drukują czasami sensacyjne opowieści o zachowaniu wewnątrz tej grupy, która odzwierciedla dokładnie zachowanie *Blood Dolls* ze Stanów.

Subkultura, która zyskała sobie pewien rozgłos na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, to tak zwani Hooray Henries. Jest to młodzież z bogatych rodzin, często w wieku licealnym, której zabawy mają niefortunną tendencję do przemieniania się w pijaństwo i chuliganerię, kończące się niszczeniem własności prywatnej. Zawsze chętnie i szybko za wszystko płacą, myśląc zapewne, że to rozwiązuje wszelkie problemy. Wielu spośród nich twierdzi, że mają wszelkie prawa do zachowywania się jak chcą, dopóki są w stanie za to zapłacić, a oponentom zarzucają brak poczucia humoru. Wielu yuppies lat osiemdziesiątych – szczególnie tych, którzy uprawiają bardzo stresujące i wysokopłatne zawody, na przykład związane z obrotem



waluty – zachowuje się w bardzo podobny sposób. Grupa ta stała się znacznie mniej liczna pod koniec lat osiemdziesiątych, ale nadal można znaleźć jej członków w każdym z bardziej prestiżowych uniwersytetów brytyjskich, szczególnie w Oxfordzie, Cambridge, Durham i Bristolu.

Możliwe, że najtrwalszą spuścizną po czasach Imperium jest etniczna mieszanka ludzi, która zmieniła większość brytyjskich miast w zbiorowiska wszelkich możliwych kultur (w niektórych przypadkach mające charakter beczki prochu).

Przed końcem II Wojny Światowej imigracja nie była zjawiskiem powszechnym. W XIX wieku istniały wprawdzie w Londynie chińskie wspólnoty zgrupowane wokół Soho i Limehouse. Podobnie było w Manchester oraz, na mniejsza skalę, w innych miastach, ale dopiero w drugiej połowie XX wieku Wielka Brytania musiała poradzić sobie z największą falą imigracyjną. Po II Wojnie Światowej nastąpił napływ ludności z subkontynentu indyjskiego i Karaibów. Hindusi, Pakistańczycy, Bengalczycy i mieszkańcy Sri Lanki, należą do najliczniejszych mniejszości etnicznej Wielkiej Brytanii. Drugie miejsce zajmują emigranci z Indii Zachodnich, czyli Karaibów. Większość dużych miast Wielkiej Brytanii ma co najmniej jeden meczet, a Islam jest najszybciej rozwijającą się religią Anglii. W społeczeństwach czarnoskórych Jamajczyków, dla większości młodego pokolenia, kulturą i religią jest Rastafarianizm. Często naśladowany jest też amerykański rap i subkultura uliczna, szczególnie przez nastolatków.

Centralne rejony wyspy zamieszkuje mała, ale łatwo zauważalna populacja wywodząca się z Europy Wschodniej, biorąca początek od uchodźców z krajów okupowanych podczas II Wojny Światowej. Do pozostałych grup etnicznych należą Arabowie i Persowie (mieszkający głównie w londyńskim West End), Irlandczycy (najliczniejsi w Londynie i Liverpoolu) oraz – szczególnie w Londynie – przedstawiciele prawie wszystkich innych nacji świata.

Stosunki pomiędzy różnymi zamieszkującymi Wielką Brytanię mniejszościami są zazwyczaj poprawne (nawet nieco powściągliwe), ale wybuchy na tle rasowym są stałym zagrożeniem, zwłaszcza jeśli dochodzi do konfrontacji z policją, wciąż składającą się w większości z białych. Na początku lat osiemdziesiątych, w wielu miastach brytyjskich, po brutalnych, pozbawionych sensu lub po prostu niefortunnych incydentach z policją, miały miejsce rozruchy wybuchające w dzielnicach zamieszkiwanych przez mniejszości. Ustawodawstwo Wielkiej Brytanii dotyczące relacji pomiędzy różnymi rasami ma całkiem dobre intencje, ale nigdy nie wydaje się działać tak skutecznie, jak miało w założeniach, a wszystko i tak sprowadza się do poglądów i uprzedzeń jednostek. Antysemityzm jest raczej rzadko spotykany, a populacja żydowska zintegrowała się z białą ludnością anglosaską. Większość ataków na tle rasowym od lat siedemdziesiątych skierowana jest przeciwko mniejszości indopakistańskiej.

Transport

Amerykańcy bohaterowie przekonają się, że prowadzenie jakiegokolwiek pojazdu na Wyspach Brytyjskich jest całkiem interesującym przeżyciem. Najbardziej oczywiste jest to, że Brytyjczycy jeżdżą lewą stroną, lecz różnic jest o wiele więcej. Autostrady są utrzymywane w całkiem niezłym stanie, ale panuje na nich o wiele większy ruch niż na większości dróg szybkiego ruchu w Ameryce – może pomijając drogi wokół wielkich metropolii na Wschodzie i obszar Los Angeles. Brytyjscy kierowcy jeżdżą szybciej (ograniczenie prędkości na większości dróg wynosi 70 mil na godzinę, to jest około 113 km/h, a przeciętna prędkość samochodów – 85 mil na godzinę, czyli około 137 km/h) oraz są o wiele mniej uprzejmi od swoich Amerykańskich odpowiedników. Kierowcy z miast leżących na wschodnim wybrzeżu Stanów będą się tu, pod tym względem, czuli jak w domu.

Drogi podrzędne są zazwyczaj tak wąskie, że mogą się na nich minąć tylko dwa samochody osobowe. Na obszarach wiejskich bywają bardzo kręte i często obsadzone gęstymi żywopłotami o wysokości ok. 2,5 m lub nawet wyższymi. Rezultat jest taki, że widoczność na drogach rzadko kiedy przekracza kilkadziesiąt metrów, co nie zniechęca jednak miejscowych do jazdy z prędkością co najmniej około 60 mil na godzinę (ok. 96 km/h). W Londynie – oraz w coraz większej liczbie innych miast – nadmierne obciążenie dróg powoduje zmniejszenie średniej prędkości jazdy do około 15 – 20 mil/h (ok. 25-35 km/h), co w przybliżeniu odpowiada prędkości zaprzęgów konnych i karet z epoki wiktoriańskiej. Znalezienie miejsca do zaparkowania w Londynie jest koszmarem, a przecież wcześniej trzeba się jeszcze przebić przez korki. Tak, czy inaczej, najlepszym środkiem komunikacji w Londynie i na południowym wschodzie są pociągi.

Podobnie jak większość krajów europejskich, Wielka Brytania ma sieć kolejową rozwiniętą o wiele lepiej niż gdziekolwiek w Nowym Świecie. Chociaż Brytyjczycy rozkoszują się narzekaniem na opóźnienia i nieregularności w rozkładzie jazdy pociągów, należy przyznać, że zazwyczaj spóźniają się one nie więcej niż pięć minut, a każda społeczność, nawet najmniejsza, gdziekolwiek w Zjednoczonym Królestwie, ma własną stację kolejową. Nawet angielskie słowo „railway", oznaczające kolej żelazną, różni się od „railroad" wymyślonego przez Amerykanów. Niektóre miasta mają również własną wewnętrzną sieć kolejową – londyńska Podziemna Sieć Kolejowa lub „Tube" oraz Tyneside Metro z Newcastle-Upon-Tyne są dwoma najbardziej znanymi przykładami.

Większość głównych miast ma własne, regionalne lotniska, a w Londynie znajdują się aż cztery. Najbardziej znane to Heathrow, które nadal obsługuje większość ruchu powietrznego nad Brytanią. Gatwick jest szybko rozwijającym się lotniskiem, ale powstrzymuje je niestety to, że ma tylko jeden pas startowy, a powstająca wokół niego zabudowa mieszkaniowa pozostawiła mało miejsca na dalszy rozrost. Stanstead jest małe w porównaniu z pozostałymi dwoma i korzystają z niego głównie samoloty czarterowe, turystyczne i prywatne. Lotnisko Docklands Londyn zostało otwarte w sercu miasta, jako jedna z prób odrodzenia podupadającego portu z okresu wiktoriańskiego i zamienienia go w raj dla yuppie. Może ono przyjmować tylko samoloty o bardzo małych rozmiarach (samolot pasażerski na 30 osób, taki jak Havilland Dash-7 to największy, jaki może tu lądować). Dodatkowo, w gęsto zabudowanej okolicy, wprowadzone są ostre normy dotyczące hałasu.

RODZINA BRYTANII

Wielka Brytania jest obszarem konfliktów, a walki między członkami Rodziny czasami dają się odczuć w świecie śmiertelników, szczególnie podczas ostatnich dwóch dekad. Wyspy Brytyjskie są małe i gęsto zamieszkane przez wampiry, a spięcia powstają zarówno pomiędzy poszczególnymi lennami, jak i między klanami.

Niekończący się Konflikt

Przez wieki Londyn był umęczony walkami o władzę między Ventrami a Tremerami, które nieustannie groziły rozpowszechnieniem się na resztę kraju. Chociaż ostatnie lata sprowadziły na Brytanię nowe zagrożenia, włączając w to rosnącą liczbę anarchistów i coraz liczniejszą populację Sabatu, rywalizacja między Ventrami a Tremerami nie zwalnia tempa ani na chwilę.

Powszechnie wiadomo, że konflikt między Tremerami a Ventrami trwa już od 13 wieku – okresu, szczególnie istotnego dla niektórych, w którym lenno Winchester odłączyło się od Glastonbury. Moce przypisywane tremerskiej starszyźnie z Winchester są wręcz niewiarygodne. Nie uda o się jednak znaleźć żadnych powiązań między Winchesterem a późniejszymi wydarzeniami w Londynie.

Rosnąca władza Londynu nad resztą kraju, mimo że to Ventrowie kontrolowali monarchię, doprowadziła do sponsorowania przez liczne mniejsze lenna Buntu Baronów w 1258 roku. Próby obejścia skutków władzy Ventrów nad królem – czego jednym z efektów było podpisanie *Carta Magna* w 1215 roku – spełzły na niczym, a chociaż bunt nie był ani planowany, ani dowodzony przez mniejsze lenna jednomyślnie, każde z nich zachęcało swoje śmiertelne sługi do przyłączenia się. Wsparcie wampirów dla utworzenia przez Simona de Montforta, Angielskiego Parlamentu było jawnym sygnałem dla Ventrów Londynu, że ekspansja nie pozostałaby niezauważona.

Czarna Śmierć, w połowie wieku XIV, pogłębiła brak zaufania wśród członków Rodziny. Starożytny Książę Londynu – Mithras oraz jego podwładni zdecydowali już, że Bunt Baronów był konspiracją całego kraju skierowaną przeciwko Londynowi, a plotka, że epidemia została rozmyślnie wywołana przez nieczysty związek Tremerów z Setytami, wywołała wśród Ventrów paranoiczną histerię.

Sytuacja pogorszyła się jeszcze bardziej, kiedy odkryto, że Czarna Śmierć może również bezpośrednio wpłynąć na wampiry i zagrozić wyczerpaniem się źródła ich pożywienia. Wampiry dziewiątej i dziesiątej generacji zostały w Londynie prawie doszczętnie wyniszczone, kiedy zaraziły się przez pożywianie się na chorych śmiertelnikach. Kilka z wcześniejszych generacji również zmarło na skutek zarazy, ale cieńsza, młodsza Krew była najbardziej podatna. Jako największe miasto kraju, Londyn był najbardziej dotknięty przez zarazę, a raporty dużych strat w innych lennach były w większości ignorowane, podczas gdy panika szerzyła się wśród mieszkańców miasta.

Mithras wykorzystał okazję do uwolnienia się od przeszkadzających mu Tremerów, składających się na pierworodnych Londynu, i przez śmiertelników pokierował słynną nagonką na Tremerów. W ogólnym zamachu na władzę, agenci Ventrów przeprowadzili serię procesów czarownic. Procesy te pozbawiły Tremerów większości ich śmiertelnych agentów i chociaż wysłano prośby o pomoc do Wiednia, Rada Siedmiu nie zareagowała. Przez około jeden wiek Tremerowie z Londynu ukrywali się, a niektórzy podobno dotarli do bezpiecznych schronień w Winchester.

Przez kilka następnych wieków, rządy Ventrów nad Londynem (i przez to nad większością Anglii) były niepodważalne. Tremerowie byli zbyt słabi i zbyt porozrzucani, by walczyć otwarcie, ale naśladowali przykład reszty klanu w Europie i w subtelny sposób przejmowali kontrolę nad kilkoma ważnymi gildiami handlowymi, podczas gdy klasa średnia zaczynała zdobywać władzę. Ich najbardziej słynny na całą Europę sukces dotyczył kamieniarzy. Ventrowie skoncentrowali swoje wysiłki na tronie i notablach, a wraz z upadkiem systemu feudalnego odkryli nagle niezmiernie uciążliwą, ekonomiczną władzę klas średnich. Tremerowie kontynuowali kształtowanie gildii w bardziej sprawne organizacje, tworząc potencjalnie silną broń na arenie politycznej, gdyż przynależność do gildii stała się pomocna podczas wyborów Lorda Burmistrza Londynu i innych śmiertelnych dygnitarzy. Konsekwentnie, władza korony i szlachty w Londynie została skutecznie ukrócona.

W kontynentalnej części Europy reformacja przeżywała swój rozkwit, gdy kolejne państwa odwracały się od Rzymu i przyjmowały protestantyzm. Angielski Henryk VIII uczynił to z powodów prywatnych, bez żadnych wpływów ze strony wampirów, chociaż gdzie indziej w Europie reformacja była popierana jako sposób na uwolnienie się od rosnącej władzy Ventrów, jaką mieli przez Kościół nad światem żywych. Brujahowie londyńscy wykorzystali okazję do usunięcia kilku Ventrów i ich śmiertelnych sług oraz do pozbawienia innych ich władzy dzięki ustawie o zwierzchnictwie króla nad kościołem anglikańskim, która uczyniła króla – ironicznie porzuconego w tej chwili przez Ventrów – głową Kościoła i równocześnie Stanu oraz ogłosiła katolików zdrajcami. Europejskie kontakty zostały zawieszone jako podejrzane, dodatkowo osłabiając Tremerów i pozbawiając ich wszelkich nadziei na pomoc z Wiednia.

Kolejne stronnictwo przyłączyło się do ogólnego zamieszania kiedy Klan Toreadorów formalnie zaangażował się do walki. Londyńscy Ventrowie byli osłabieni, a lokalni Toreadorowie rekrutowali swoje siły z ich tradycyjnej bazy w Edynburgu, podczas gdy Brujahowie i Ventrowie zajęci byli walką miedzy sobą o to, komu uda się osadzić na tronie swego śmiertelnego króla marionetkę. Spór został nagle rozwiązany, kiedy Jakub VI Szkocki stał się Jakubem I Anglii. Zarówno Brujahowie, jak i Ventrowie podejrzewali siebie nawzajem o współudział w tym posunięciu, ale było to po prostu oczywiste sięgnięcie po władzę przez Toreadorów.

Zamach stanu Toreadorów został dobrze zaplanowany i na pewien czas udało się im osiągnąć pokój. Ventrowie zaszyli się głęboko i przegrupowywali, Brujahów podzieliła podejrzliwość i wzajemne obwinianie się, i na pewien okres stracili zupełnie wszelką łączność. Nowe procesy czarownic, podsycane traktatem wymierzonym przeciwko czarnoksięstwu, podpisanym przez Króla Jakuba, trzymały Tremerów w szachu, chociaż Spisek Prochowy Katolików w 1605 roku podobno był zainscenizowany przez Tremerów.

Władza Toreadorów skończyła się głównie z powodu ich politycznej naiwności. Bezmyślnie uczepiwszy się kontroli nad królem, nagle zostali wyprowadzeni w pole i odizolowani przez sławny ruch antyrojalistyczny. Ventrowie wyciągnęli z tego gorzką lekcję dotyczącą władzy ludu i udało się im zadać ciężki cios Toreadorom ścinając Karola I i powołując parlamentarne stronnictwo Cromwella.

Angielska wojna domowa trwała dniem i nocą. Specjaliści Ventrów asystowali wówczas przy tworzeniu nowego modelu armii prawie nie do pokonania, a Oliver Cromwell był ich najbardziej efektywnym śmiertelnym agentem jakiego mieli od kilku wieków. Toreadorowie nie przerwali walki o tron, a kwieciści rojalistyczni „Kawalerzyści" byli odzwierciedleniem ich wyobrażenia o armii, tak jak stronnictwo parlamentarne odzwierciedlało preferencje Ventrów dotyczące skuteczności działania za wszelką cenę. Tak też rozpoczęła się nowa dekada walk, na początku której skutecznie zyskiwali przewagę Ventrowie aż do śmierci Cromwella w 1658 roku.

Toreadorowie – podobno wówczas wspierani przez przegrupowane siły Tremerów – byli w stanie odzyskać tron po serii napiętych negocjacji pokojowych z Ventrami, ale pokój ten był kruchy, a konspirację demaskowano zarówno pośród wampirów jak i śmiertelników. Wielki pożar Londynu w 1666 roku, chociaż ogólnie uważa się, że jego sprawcami byli anarchiści, według niektórych członków Rodziny, miał być wywołany przez Tremerów. Zaraza, która wybuchła w mieście rok wcześniej dodatkowo podsyciła podejrzenia o przymierze Tremerów z Setytami. Zarówno Toreadorowie, jak i Ventrowie byli wówczas osłabieni wydarzeniami poprzedniego wieku i dojrzała już pora na kolejny zamach stanu. Jednak, to Ventrowie zwyciężyli zakładając Partię Orange, ultraprotestancką partię północnej Irlandii i przez Akt Unii, który przyłączył Szkocję do Anglii i Walii, tworząc Zjednoczone Królestwo, jako oczywisty znak dla Toreadorów z Edynburga, że z Londynem nie należy zaczynać.

Traktatu Durham, podpisanego w roku 1693, nie znajdzie się w żadnym zapisie historycznym prowadzonym przez śmiertelników, ale był to ważny punkt zwrotny dla członków Rodziny z Wysp Brytyjskich. Toreadorowie zostali otoczeni i w zamian za obietnicę Ventrów, że nie zaatakują oni ich bazy w Edynburgu, zgodzili się nie dążyć do władzy w Londynie, chyba że tylko w obrębie Elizjum, oraz nigdy nie konspirować, ani oferować pomocy Tremerom. Emisariusze Toreadorów w Londynie zostali zatrzymani w roli zakładników jako gwarancja wypełnienia traktatu. Mała grupa Ventrów z Edynburga zgodziła się na to samo, aby zapobiec jakimkolwiek atakom ze strony Ventrów czy naruszeniu przez nich traktatu. Tremerów uważano natomiast za pokonanych dzięki procesom czarownic uprzedniego wieku.

Pewne frakcje wewnątrz Klanu Toreadorów, nie mogły jednak pogodzić się z upokorzeniem tego wymuszonego na nich traktatu i w 1715 roku kilku Ventrów z Edynburga zamordowano, a wzniecając szkockie powstanie podjęto próbę osadzenia na tronie Anglii Jakuba Stuarta, tzw. „Starego Pretendenta". Ten bunt się nie powiódł, ale Toreadorowie próbowali znowu trzydzieści lat później i w 1745 roku prawie im się udało osadzić na tronie Królewicza Karola Urodziwego. Ventrowie Londynu mieli wówczas pełne ręce roboty, próbując naprawić szkody, jakie zadały im dwa lata wcześniej próby przejęcia masońskiej loży przez ujawnienie siebie i części informacji dotyczących Rodziny, przez anarchistę zwanego Rutherfurdem. Chociaż udało się opanować powstanie, Londyn nie wszczął żadnych działań wobec Edynburga i mimo, że kilku Toreadorów trzymanych jako zakładników zostało zniszczonych, większość z nich wyparła się jakiegokolwiek związku z Edynburgiem i zgodziła się nawet na zawarcie Więzi Krwi z Mithrasem.

Koniec wieku był świadkiem licznego napływu francuskich członków Rodziny do Londynu. Francuska Rewolucja zdziesiątkowała śmiertelnych arystokratów, a większość z pałacowych schronień francuskich wampirów zostało zniszczonych. Wielu z nich było Ventrami i chętnie zawarli przymierze z Mithrasem, dodatkowo wzmacniając Ventrów Londynu. Wraz z Mithrasem, utrzymującym niepodważalną kontrolę nad Londynem, zaczął się okres stabilności, który trwał prawie do końca XIX wieku. Rozwijające się miasteczka przemysłowe północy przekształciły się w pomniejsze lenna i wielu skłaniało się raczej ku przywództwu Londynu, niż bliskiego Yorku. Niektóre lenna były nawet skolonizowane przez potomstwo samego Mithrasa. Wielka Brytania osiągnęła szczyt swojej imperialnej władzy, a Mithras stał się jednym z najbardziej szanowanych członków Rodziny na świecie. Anarchiści rośli we władzy na wszystkich wyspach, lecz ich główne siły pozostawały skupione na przemysłowej północy, gdzie zapisali się w początkach historii Partii Pracy, przyłączając się do niepokojów wywołanych przez „Luddites", robotników niszczących maszyny fabryczne w czasie rewolucji przemysłowej i do czartystów. Londyn pozostał nietknięty tymi rewoltami.

Chociaż poskromieni, Tremerowie nie zostali w najmniejszym stopniu pokonani. W drugiej połowie XIX wieku nagle wzrosło ogólne zainteresowanie spirytualizmem i innymi sprawami związanymi z okultyzmem, podsycane przez Tremerów i magów Wielkiej Brytanii. Szeroko rozpowszechniły się seanse spirytystyczne i wróżbici czytający przyszłość z dłoni. Powstało tak wiele różnych małych organizacji, że nie można było rozróżnić autentycznych od szarlatanów, jeszcze trudniej było stwierdzić, które z grup (jeśli w ogóle jakiekolwiek) były założone przez Tremerów. Ta skuteczna „zasłona dymna" chroniła w większości rzeczywiste organizacje Tremerów przed agentami Ventrów i nie minęło dużo czasu zanim założono fundacje we wszystkich nawet najmniejszych lennach.

Mithras wpadał w szał z powodu wskrzeszenia Tremerów i był sfrustrowany ich taktyką, która zmuszała jego agentów do sprawdzania setek podejrzanych bez możliwości trafienia na jakiekolwiek ślady ingerencji Tremerów. Po kilku nieudanych akcjach, które dowiodły, że prędzej padnie Maskarada zanim pokonają Tremerów, Mithras zmienił taktykę i posłużył się Malkavianem w celu zwampiryzowania okultystycznego rebelianta zwanego Aleisterem Crowleyem. Przekonany, o własnej przynależności do klanu wampirzego Tremerów, Crowley szalał po ulicach, terroryzując śmiertelną społeczność, zagrażając Maskaradzie na każdym kroku i denerwując członków Rodziny Brytanii. Jego działalność wprowadziła w poważne zakłopotanie Tremerów i znacznie osłabiła ich polityczną pozycję.

Odrodzenie okultyzmu zostało powstrzymane, ale nawet po tym jak wyszła na jaw prawda, fortel spełnił swoje zadanie. Tremerowie zaprzestali

większości swych działań, a pod koniec I Wojny Światowej byli prawie niezauważalni.

Chwiejna historia ekonomii okresu międzywojennego była tylko i wyłącznie fenomenem świata śmiertelników, ale nadal miała ona wpływ na wampiry w dużej części świata. Ventrowie starali się zachować władzę, ale anarchiści skorzystali z okazji i zainscenizowali widowiskowy pokaz siły, który pozostawił Ventrów niezdolnych do powstrzymania strajku generalnego w 1926 roku. Przez następną dekadę Mithras starał się zmienić kierunek wydarzeń, ale nadal w chwili wybuchu II wojny światowej Londyn był podzielony waśniami. Ventrowie podejrzewali Tremerów o wspieranie anarchistów przez ostatnie 20 lat, ale nie byli w stanie znaleźć żadnych dowodów na ich bezpośrednie zaangażowanie.

Londyn poniósł poważne straty podczas wojny, będąc nie tylko stolicą kraju, ale i największym miastem przemysłowym pozostającym w zasięgu bombowców niemieckich. Prawie całe centrum miasta było zrównane z ziemią, o Mithrasie od czasu początków bombardowania, wszelki słuch zaginął. Niektórzy twierdzą, że zginął on w swoim schronieniu, podczas gdy inni podejrzewają, że czeka gdzieś w ukryciu, gotów uderzyć jak tylko Tremerowie się ujawnią.

Temat i Nastrój

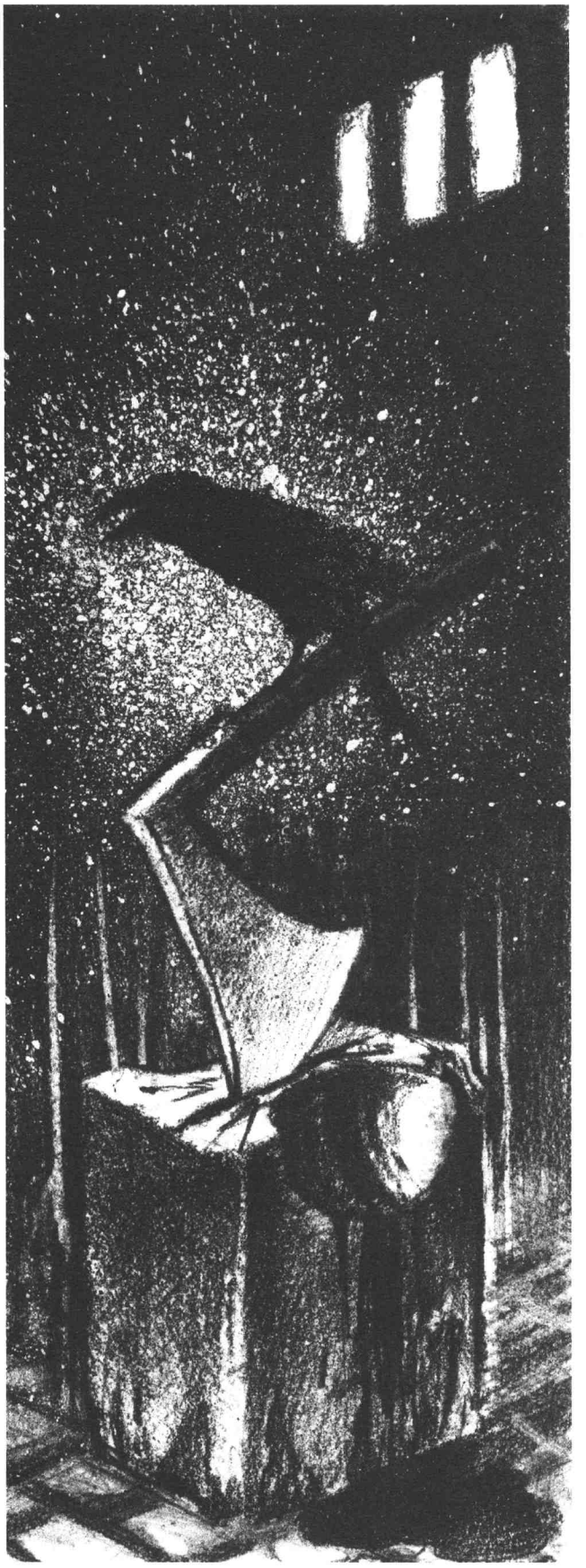
Ogólny nastrój to niepewność i brak stabilności. Książę gdzieś zniknął, kilka frakcji walczy ze sobą, bardziej lub mniej otwarcie. Istnieją jeszcze inne zagrożenia nie całkiem zrozumiałe, takie jak Sabat czy Klub Łowów.

Odbudowanie stosunków między wojującymi ze sobą klanami nie będzie łatwe, ale stanowi wyzwanie i temat na czas trwania całej sagi.

Podczas nieobecności Mithrasa, tron Londynu pozostaje pusty, chociaż kilku pomniejszych Ventrów jak i kilku ostrożnych Tremerów zmierza ku niemu. Nawet wówczas, silny, utalentowany i zdeterminowany osobnik lub koteria mogłaby próbować przejąć kontrolę nad Londynem, utrzymać ją i starać się zaprowadzić porządek wśród lenn sprawiających kłopoty i może przejąć kilka z nich -sąsiadujących z miastem. Połączenie Londynu i Birmingham pod władzą jednego księcia stworzyłoby lenno mające olbrzymią siłę, a zdobycie Birmingham otworzyłoby drogę do przejęcia kontroli nad Yorkiem, a nawet dalej. Śmiertelni królowie poświęcili wieki próbując (bez większych efektów) zjednoczyć Wyspy Brytyjskie pod jednymi rządami; czemu nie miałby spróbować jakiś ambitny Kainita?

Jeśli jest to poza zasięgiem nowicjuszy, to mogą oni zaangażować się jako żołnierze lub wysłannicy i odkryć więcej niż by się spodziewali. Nikt tak na prawdę nie wie co dzieje się w tajemniczych lennach Winchesteru, ale ci, którzy znają część prawdy, mówią o czymś potężnym i starożytnym. Nie znalazł się nikt, kto podważyłby wyłączne prawa tego czegoś do terenów łowieckich Portsmouth i Southampton i przeżyłby, żeby o tym opowiedzieć. Jest jeszcze wojna między Ulsterem a Connachta, która szaleje od ponad 2000 lat, a także ambitne lenno Bristolu, które mierzy w Walię.

Z Ventrami, Tremerami i Malkavianami walczącymi z sobą nawzajem, oraz z anarchistami i Sabatem uderzającymi ze wszystkich stron, istnieje niezliczona ilość intryg, sprzeczek i innych wydarzeń, które mogą z łatwością uwikłać w ich sprawy nieostrożną grupę nowicjuszy. Maskarada w wielu miejscach jest ledwie utrzymywana i nawet najbardziej ostrożni z bohaterów mogą nagle znaleźć się w samym środku jakiejś kłótni związanej z pogwałceniem prawa. W tej wojnie trzeba być wyjątkowo silnym i mieć niesamowicie dużo szczęścia, by móc pozostać neutralnym.



Zewnętrzna Interwencja

Zarówno członkowie Rodziny, jak i trzoda z Wysp Brytyjskich nie są zawieszeni w próżni – bez względu na to jak bardzo chcieliby w to wierzyć. Zdarzenia mające miejsce w Wielkiej Brytanii wpływają na Europę, a przez to i na resztę świata, a wampirów dotyczy to bardziej niż śmiertelników. Starszyzna Tremerów z Wiednia dokładnie obserwuje kierunek, jaki przyjmie wojna. Czynią to też inne zainteresowane strony. Jeden lub więcej archontów (może nawet Egzekutor) mogą zostać wysłani w celu zbadania zniknięcia Mithrasa i próby doprowadzenia do porządku walczące ze sobą klany. Inconnu, również, będzie miało na miejscu przynajmniej kilku agentów monitorujących zdarzenia. Może nawet sama podjąć działania, jeśli jej członkowie lub interesy znajdą się w zagrożeniu.

LENNA

LONDYN

Londyn jest bezsprzecznie największym lennem na Wyspach Brytyjskich, a wielu członków Rodziny uważa go za najstarsze (w rzeczywistości, małe lenno Winchester jest starsze). Londyn ma 15 milionów śmiertelnych mieszkańców w obrębie 610 mil kwadratowych (ok. 980 km kwadratowych) oraz populację dojeżdżającą codziennie do miasta liczoną również w milionach. Założone, według legend, w czasach rzymskich, lenno londyńskie uważa się za najważniejszą (tak naprawdę, *jedyną* ważną) społeczność wampirzą na Wyspach Brytyjskich. Książę Londynu był jednym z najpotężniejszych Kainitów na świecie, ale ostatnimi laty lenno to jest nieustannie targane walkami i brakiem stabilności.

Od czasu zniknięcia Księcia Mithrasa podczas nalotów na Londyn, miasto to jest rządzone przez Lady Anne, starszego Ventra mającego poparcie tylko nikłej większości Ventrów. Jej pozycja nie pewna, ponieważ pretendenci do pozycji księcia znajdują się zarówno wśród jej klanu Ventrów, jak i w innych. Królowa Londynu, na jaką się kreuje, desperacko stara się wzmocnić swoją pozycję i wprowadzić chociaż trochę porządku w swoim lennie. Po kilku pierwszych niepowodzeniach, Ventrowie odzyskali kontrolę nad większością aparatu komercyjnego i rządowego miasta, lecz szkody zadane przez anarchistów były znaczne.

Ruch anarchistyczny stał się bardzo silny w Londynie i tak dobrze zorganizowany, że jeśli gdzieś się „poślizgnie", to natychmiast gdzieś indziej się wybije. W tym samym czasie, Tremerom udało się ustalić pewną kontrolę w siłach policyjnych, w sądownictwie londyńskim oraz w innych dziedzinach dzięki infiltracji Wolnych Masonów – podczas, gdy oni sami pozostają nieuchwytni, Tremerowie są w stanie pociągać za sznurki, by udaremnić wszelkie zyski Ventrów i zawikłać ich interesy.

Birmingham

Drugie co do wielkości miasto Wielkiej Brytanii pod względem liczebności śmiertelnych mieszkańców, Birmingham jest stosunkowo nowoczesnym lennem, chociaż członkowie Rodziny zamieszkujący je uważani są za parweniuszy przez ich kuzynów z Londynu – wielu z nich pamięta jeszcze noce przed Rewolucją Przemysłową, kiedy to Birmingham było lokalną wioską pretendującą do roli miasteczka z lokalnym rynkiem. Jest ono bardziej spokojne i lepiej zorganizowane niż Londyn, a gwałtowny rozwój jego śmiertelnej populacji w ostatnim wieku wraz z ostrożnymi rządami jego księcia, pomogło Birmingham uniknąć niefortunnych zdarzeń, jakie miały miejsce w Londynie.

Birmingham przeżywa obecnie okres sankcji, mających na celu wykrycie przestępczości wyższych sfer, akcji zorganizowanej głównie przez Ventrów. Nie pozwalając na wybuch wojny domowej, jaka miała miejsce w Londynie, Książę Birmingham wraz ze swoimi nielicznymi poddanymi, przedsięwziął odpowiednie środki mające na celu unicestwienie wszelkich odstępstw i braku stabilności. Próba rewolucji anarchicznej na początku lat siedemdziesiątych została bezwzględnie stłumiona, a miasto od tej pory jest rządzone żelazną ręką. Małe, odizolowane komórki anarchiczne wciąż knują i trapią niektóre jego części, są jednak zbyt zdenerwowane i podejrzliwe by się zorganizować. Niemniej, agenci Sabatu wykonali ostatnio w okolicy kilka wypraw niosących pomoc, a anarchiści Birmingham wykazali szczególne nimi zainteresowanie.

Manchester/Liverpool

Pierwotnie dwa oddzielne, bardzo małe lenna, Manchester i Liverpool zjednoczyły się w połowie lat siedemdziesiątych naszego wieku, kiedy stało się oczywiste, że niedługo miały stać się jednym dużym wspólnym miastem. Połączenie się dwóch lenn było istotną zmianą polityczną, która stworzyła nową domenę z liczną populacją wampirzą, z którą należało się liczyć.

Liverpool jest wyjątkowy (niektórzy twierdzą, że unikatowy) pod tym względem, że jego książę wywodzi się z klanu Brujahów. Ilość Ventrów w mieście zawsze była znikoma i byli oni słabi, a wielu Ventrów zdecydowało się opuścić to lenno nie widząc żadnych perspektyw dla rozwoju interesów ich klanu. Fakt ten miał duży wpływ na charakter miasta, zarówno przed jak i po wschodzie słońca. Liverpool zawsze było eklektycznym, kreatywnym i toczącym się własnym torem miastem, było też od czasu do czasu, rujnowane przez konflikty wewnętrzne. Praktycznie ignorowane przez władzę na „dalekim południu", Liverpool musiało samo sobie utorować drogę do świata i podczas tego procesu wykształciło w swoich mieszkańcach pewne wyróżniające ich cechy charakteru. Jego mieszkańcy – nazywani przez pozostałych obywateli Wielkiej Brytanii „Scousers'ami" – znani są z bystrego rozumu, umiejętności rozpoznawania dobrych okazji i chytrości.

Manchester, tak jak wiele północnych miast przemysłowych, powstało w XIX wieku i nadal jest uważane za miasto fabryczne. Znajduje się w nim jedno z największych skupisk ludności chińskiej w Wielkiej Brytanii, zamieszkującej rozległą chińską dzielnicę, która pasowałaby nawet do takiego miasta, jak San Francisco. Przez pewien czas Manchester było strefą wolną, nie mającą księcia czy jakiegokolwiek przywódcy; członkowie Rodziny mogli przybywać i wyjeżdżać z niego swobodnie. Niestety, pod koniec XIX wieku rosnąca populacja śmiertelnych mieszkańców miasta przyciągnęła tak dużą liczbę Kainitów, że powstała potrzeba wprowadzenia jakiegoś porządku. Wielu Brujahów z całej Europy przyjechało do miasta zwabionych panującą w nim swobodą, podczas gdy rządy książąt wszelkich klanów przemijały, Brujahowie władali miastem według upodobania starszyzny, składającej się głównie z członków Brujahów. Dominacja Brujahów nad miastem była czynnikiem, dzięki któremu połączenie Manchesteru i Liverpoolu było pokojowym wydarzeniem, a lenno to obecnie przyciąga Brujahów i anarchistów z wszelkich zakątków świata.

Edynburg

Niegdyś potężny, Edynburg przez ostatnie kilka wieków znacznie podupadł wraz z tym, jak coraz więcej władzy skupiało się w Londynie. Dziś jest on niemal miastem duchów i tylko klan Toreadorów zamieszkuje go dość licznie. Wśród wampirów innych klanów określany jest pogardliwym mianem „Miasta Elizjum", co nie jest to do końca prawdą. Toreadorowie zamieszkujący Wyspy Brytyjskie spoglądają na Edynburg jako przywódcy i chociaż zarówno Ventro-

wie, jak i Tremerowie próbowali narzucić miastu swoje rządy wiele razy, to Toreadorowie utrzymali władzę nad lennem i swoją niezależność.

Chociaż nie zapewnia tak dużo swobody jak lenno Liverpool-Manchester, to Edynburg nadal oferuje wszelką niezależność byle tylko nie zagrażała ona niezależności lenna. Fakt, że Książę Edynburga z klanu Toreadorów ma widocznie wystarczająco dużo władzy, aby pozwalać anarchistom jawnie zamieszkiwać w mieście, uważane jest za oznakę tego, że wszelkie kłopoty mogą zostać szybko stłamszone w zarodku bez większego wysiłku.

Dominacja Toreadorów nad Edynburgiem wywołała niesamowity wpływ na śmiertelnych mieszkańców miasta. Elizjum w Edynburgu kształtuje bogate życie kulturalne, którego nie można przyrównać do jakiegokolwiek innego miasta Europy. Wciąż jednak poważne problemy społeczne i spory polityczne wstrząsają miastem. Ventrowie podobno z dużą satysfakcją komentują to, że Edynburg jest klasycznym przykładem na to, jak upodobania Toreadorów mogą wpłynąć na miasto.

Glasgow

Założone w XIX wieku przez odłam pochodzący z Edynburga, Glasgow osiągnęło krótkotrwały okres świetności zanim zostało skutecznie zniszczone. Miasto świata dziennego rozwijało się głównie wokół stoczni i przemysłu maszynowego, przyciągając śmiertelną ludność, która z kolei zwabiła Kainitów. Nie widząc żadnych możliwości obalenia władzy Toreadorów nad Edynburgiem, ambitne jednostki kilku pozostałych klanów zgromadziły się w rozwijającym się mieście portowym. Na historię lenna składają się głównie walki o władzę pomiędzy Brujahami a Ventrami, w których obydwie strony starały się, aby ich konflikty nie przelały się na świat żywych i nie zaprzepaściły rozwoju miasta. Ostatecznie, sfrustrowani Ventrowie wykorzystali kontakty w rządzie w celu osłabienia i później zniszczenia przemysłu, na którym polegało miasto.

York

Lenno jest wciąż nazywane Yorkiem i jest jednym z najstarszych w kraju. Jednak, z czasem skupiło się ono wokół metropolii Leeds i Bradford, podążając na te tereny za przesiedlającą się tam ludnością śmiertelną. Lenno York zostało założone, według tradycji, mniej niż pół wieku po powstaniu Londynu, kiedy to rzymski gród Eburacum zaczął przyciągać dużo ludzi. Niegdyś przez krótki okres stolica zachodniego Imperium Rzymskiego, jedna z niewielu rzymskich osad, które przetrwały do czasów panowania Sasów – jako Eoforwic, kwitnące nadrzeczne miasteczko portowe. Kiedy Duńczycy podbili północną Anglię, port ten stał się ze względu na swoje położenie stolicą, chociaż zmieniono jego nazwę na Yorvik ze względu na Duńczyków mających trudności z wymówieniem anglosaskiej nazwy. Po upadku Danelaw, York nadal prosperował jako drugie najważniejsze arcybiskupstwo po Canterbury i stolica potężnego hrabstwa Yorkshire.

Członkowie Rodziny z Yorku próbowali współżyć z lennem londyńskim równocześnie zachowując swoją niezależność. Według jednej z lokalnych legend, Duńczycy zostali zaproszeni do Yorku jako państwa buforowego w ramach sponsorowanej przez Ventrów ekspansji i zjednoczenia południowych królestw anglosaskich. Przez całe Średniowiecze, oba lenna, Londynu i Yorku, stanowiły dwa główne ośrodki władzy na Wyspach, a inne – może oprócz Winchester – zawsze zwracały się do nich o przywództwo.

Nawet obecnie, York jest lennem mającym całkiem znaczne wpływy, obdarzonym stabilnością, która trwa już od wieków. Dla niektórych, York jest konserwatywny – a nawet reakcyjny – ale szczyci się prawie dwutysiącletnią historią, bez żadnych większych walk. Książę z klanu Ventrów Yorku osiągnął mistrzowską równowagę i harmonię w rządzeniu miastem i jak do tej pory każdy z klanów był w stanie przepchnąć własne interesy w zgodzie z przedstawicielami wszelkich innych stronnictw.

Przemysł i służby bezpieczeństwa są niemal wyłącznie w rękach Ventrów i Tremerów. Sporo jest Toreadorów – głównie mieszkańców „starego miasta" Yorku – zajmujących się wszelkimi zdarzeniami artystycznymi. Gangrelowie podobno przemierzają rozległe i piękne okolice Yorku, krążą nawet pogłoski o układzie o nieagresji zawartym z Lupinami zamieszkującymi te tereny. Malkavianie są nieliczni i w większości łatwo da się ich czymś zająć, a główne dyplomatyczne stowarzyszenie Brujahów z Yorku całkowicie popiera ustanowiony system, działając jako trybunał pilnujący, aby żadna frakcja przypadkowo nie zyskała zbyt dużo władzy i jako strażnicy przed ewentualnymi zagrożeniami z zewnątrz. Anarchiści nie są mile widziani w Yorku i nawet najmłodsi członkowie Rodziny godzą się z tym, że system ów powinien dalej działać i nie być zmieniany.

Mówi się, że gdzieś w obrębie lenna znajduje się mała baza Assamitów, prawdopodobnie skrywana przez liczną indopakistańską populację zamieszkującą ten obszar. Niektórych to martwi, ale większość wierzy, że Assamici zostali tu zaproszeni przez starszyznę, aby pomóc w utrzymaniu stabilności lenna.

Ulster

Największe lenno w Irlandii było niszczone w ciągu ostatnich dwóch dekad przez wojnę domową i terroryzm, a korzenie tego kryzysu sięgają dalej niż mogą sobie to wyobrazić śmiertelni historycy. Chociaż wiele problemów wynika z działań ludzkich, to członkowie Rodziny z Belfastu spędzają równie dużo czasu na próbach kontrolowania istniejącej sytuacji i na rywalizacji między sobą o władzę i kontynuowanie trwającej już tysiąc lat wojny z Connachtą.

Mówi się, że wojna ta zaczęła się około pierwszego wieku naszej ery, ale niektórzy wierzą, że sięga ona czasów mitycznych inwazji. Ta druga teoria jest poparta aktem przyjęcia przez Księcia Ulsteru imienia Milesiusa, ale nie ma zbyt wiele przekonywujących dowodów. Ci, którzy mogliby pamiętać te czasy zostali prawie wszyscy zniszczeni podczas trwających całe wieki walk, lecz niektórzy twierdzą, że wielu z nich podobno przebywa w ukryciu.

Prośby o pomoc z Londynu obróciły się przeciwko członkom Rodziny Ulsteru, dzieląc ich na dwa przeciwne sobie, wrogie obozy. W jednym wypadku doszło nawet do próby przejęcia władzy nad lennem przez Mithrasa. Walka na dwa fronty, z Connachtą z jednej strony i Londynem z drugiej wyczerpało tylko niezmiernie Ulster, a konflikt doprowadził ostatnio do tak ostrych walk, że Maskarada jest prawie nieustannie zagrożona. Niektórzy mówią, że w Ulsterze znajduje się już duża liczba Sabatników, dolewających oliwy do ognia i dążących do nieuniknionego upadku lenna.

Connachta

Myląc śmiertelników, lenno Connachty koncentruje się raczej w Dublinie niż w irlandzkich ziemiach Connaught, położonych daleko na zachodzie. Starsi członkowie Rodziny z Dublina przeprowadzili się do miasta w dziewiątym wieku, zwabieni rosnącą populacją śmiertelników. Zachowali oni swoją tradycyjną nazwę częściowo z przyzwyczajenia i częściowo (podobno), żeby ich starzy wrogowie z Ulsteru przypadkiem nie pomyśleli, że próbują się przed nimi chować.

Lenno jest złudnie spokojne, biorąc pod uwagę niepokoje w Ulsterze. Próby przejęcia kontroli przez Londyn w 1918 roku zostały udaremnione i od tego czasu Connachcie udawało się odpierać zewnętrzne wpływy i przesunąć front walk z Ulsterem na tereny wroga. Starszyzną Connachty rządzi sojusz Brujahów z Toreadorami – dziwne może wydawać się to powiązanie, ale układ sprawdza się już od ponad wieku.

Severn

Kolejne nowo powstałe lenno, Severn obejmuje śmiertelne miasta Bristol, Newport i Cardiff, oraz skutecznie kontroluje mniejsze lenno Swensea. Wciąż prawi się gorzkie uwagi o niedoszłym „Księciu Walii". Lenno rozszerza swoje wpływy, chociaż podobnie jak wiele innych zostało osłabione niedawnymi walkami. Książę Severn podobno jest potomkiem Mithrasa, mimo iż zdecydowanie temu zaprzecza wewnątrz samego lenna. W starszyźnie dominują Ventrowie, z niewielką, lecz rosnącą liczbą członków klanu Toreadorów.

Winchester

Najstarsze lenno na Wyspach Brytyjskich jest również jednym z najmniejszych. Szacunki są różne, ale ogólnie uważa się, że lenno Winchester zamieszkuje nie więcej niż siedmiu członków Rodziny. Lenno przeniosło się do Winchester z Glastonburry w XIII wieku, a w ostatnim wieku ogłosiło przylegające do niego miasta Southampton i Portsmouth jego wyłącznymi terenami łowieckimi. Ci z członków Rodziny, którzy urządzali łowy wbrew temu zarządzeniu, oglądali wschód słońca, nabici na pal i skuci łańcuchami na nadbrzeżu.

Książę Winchesteru zniżył się i zaangażował w wojnę domową w Londynie. Lenno to zachowuje tak wiele dla siebie, że krążące obecnie plotki o tym, co może się tam dziać zaczynają się od historyjek o koterii Matuzalemów, a kończą na zwariowanych opowieściach o zorganizowanym satanizmie. Uważa się, że książę jest potężnym Tremerem, rządzącym wraz z grupą złożoną z Tremerów, Gangreli i Malkavianów. Niezależnie od prawdy, oczywiste jest, że ów Kainita jest stary i wystarczająco potężny, aby zapewnić poszanowanie neutralności i prywatności lenna

KLANY

Brujahowie

Pomimo zapędów Brujahów do zabawiania się w anarchię, ostatnie wydarzenia rozproszyły i zdezorganizowały klan (nie ufają już sobie nawzajem). Zawsze gotowi walczyć z władzami, często naiwni w swoich poglądach politycznych, Brujahowie często byli wykorzystywani jako pionki przez Tremerów, Ventrów i inne klany. Rozgromieni podczas strajków górników w latach osiemdziesiątych, kiedy nie powiodła się próba obalenia rządów Thatcher (posłużyli się wówczas nimi Tremerowie), przegrupowali się by tym razem spowodować rozruchy związane z nowym podatkiem pogłównym w latach 1989-1990. Było to jednak tylko działanie na złość, nie mające żadnego planu. Obecnie Brujahowie tworzą małe, odizolowane grupy, paranoicznie podejrzliwe wobec obcych.

Gangrelowie

Postępująca urbanizacja Wielkiej Brytanii na przestrzeni ostatnich 150 lat niezupełnie odpowiada Gangrelom, a najsilniejsze ich zgrupowania znajdują się na północy – szczególnie w Yorkshire, Northumberlandii i w Górach Szkockich – oraz na południowym zachodzie, wokół Dartmoor, Exmoor i Brecon Beacons. Kilku wybitnych Gagrelów ma kontakty wśród Lupinów i traktowani są przez nich neutralnie. Mimo, że nie są oni formalnie zorganizowani, Gangrelowie Brytanii utrzymują nawzajem kontakty w regularnych bazach, a wiadomości przekazywane z ust do ust, szybko rozprzestrzeniają się wśród nich.

Malkavianie

Malkavianie są w obecnej sytuacji ofiarami w równym stopniu co Brujahowie, lecz z innych powodów. Zajmując się własnymi sprawami na swój sposób (często niezrozumiały), wielu Malkavianów podejrzewa się o sprzymierzanie się z tą czy ową frakcją odpowiedzialną za skłócenie Rodziny Brytanii. Okresowe morderstwa i krwawe łowy wywołane tymi oskarżeniami zmusiły Malkavianów do opuszczenia Wysp Brytyjskich w stopniu o wiele większym, niż miało to miejsce gdziekolwiek indziej. W odwecie urządzają oni napady terrorystyczne przeciwko wszelkim innym stronnictwom – zazwyczaj zabarwione charakterystyczną dla Malkavianów dziwacznością. To, oczywiście, potęguje przemoc i podejrzliwość wszystkich ze stron i podsyca jeszcze bardziej ogień.

Nosferatowie

Nosferatowie Londynu, niegdyś licznie zamieszkujący podziemia miasta, zaczęli się znów ujawniać. Różne frakcje Nosferatów rozpoczęły otwartą wojnę o władzę z Ventrami i Tremerami atakując ich bazy, a jednemu dużemu stadu, rządzonemu przez tajemniczą osobowość zwaną „Księciem Podziemi", udało się wniknąć do różnych pomniejszych ugrupowań biurokratycznych i politycznych.

Toreadorowie

Klan Toreadorów mało angażuje się do polityki. Obecna sytuacja jest zbyt niepewna i myląca, a stawka jest zbyt wysoka. Ciągłe odmowy Toreadorów wsparcia którejkolwiek ze stron doprowadziły początkowo do przemocy, a w kilku nielicznych przypadkach wybitni Toreadorowie zostali poproszeni o asystowanie w negocjacjach w roli neutralnych pośredników. Głównie jednak, koncentrują się na dbaniu o siebie samych i pilnowaniu własnych spraw. Toreadorowe posiadają kontrolę nad Elizjum w obrębie całego kraju i zazwyczaj dokładają starań tylko w celu zapewnienia jego nietykalności. W Londynie, posiadają oni niepodważaną przez nikogo władzę nad kompleksem artystycznym South Bank (na który składa się Royal Festival Hall i jego mniejsze odpowiedniki, Teatr Narodowy, Narodowy Teatr Filmów, Galeria Hayward i Muzeum Ruchomych Obrazków), nad dzielnicą teatralną West End oraz dzielnicami muzealnymi Bloomsbury i Kensington.

Tremerowie

Klan Tremerów przoduje w jednej z wojujących frakcji, walczących o kontrolę nad Wyspami Brytyjskimi z wrogim obozem, któremu przewodzą Ventrowie. Pomimo przedstawicielstw wizytujących wysoko usytuowanych członków Camarilli, Tremerowie nie wykazują żadnych chęci przerwania walk, twierdząc, że bronią oni tylko ich tradycyjną domenę przed naruszającymi ich własności Ventrami. Rada Siedmiu w Wiedniu nie komentuje tego i nie zdają się mieć żadnych zamiarów podjęcia jakichkolwiek działań w obecnej chwili.

Ventrowie

Uwikłani w wojnę domową z Tremerami i atakowani przez anarchistów i Sabat, Ventrowie desperacko starają się utrzymać kontrolę nad sytuacją, która nieustannie zagraża zerwaniem Maskarady. Obecnie przyjęli kłopotliwą pozę, że wszyscy, którzy nie są z nimi są przeciwko nim i rzadko kiedy mija tydzień bez ogłoszenia przez Londyn kolejnych Krwawych Łowów.

Pariasi

Rzadko kiedy istnieje odpowiedni czas i miejsce by być Pariasem, a to jest jedno z najgorszych. Bezklanowcy uważani są za szpiegów i sabotażystów przez niektórych i dyspozycyjne pionki przez innych. Możliwe jest zostanie wampirem, zdradzonym i zabitym w ciągu tej samej nocy nie znając nawet powodów.

Anarchiści

Anarchiści zawsze byli bardzo aktywni na wyspach, lecz ostatnie lata były świadkiem ich niesłychanego liczebnie powrotu. Sankcje dyscyplinarne wprowadzane przęz Tremerów i Ventrów tylko ich złoszczą, a przemoc i akcje wywrotowe dramatycznie się zwiększyły.

Sabat

Ostatnie lata potwierdziły obawy rządzących klanów – Sabat definitywnie jest obecny na wyspach. Często paradując jako anarchiści, sfory Sabatu głównie trzymają się Londynu, ale można ich spotkać wszędzie. Wojenne wyprawy Sabatu już zlikwidowały wielu nieostrożnych obywateli, a nawet kilku starszych padło ofiarą sług Czarnej Ręki

Assamici

W tak zmiennej i pogmatwanej sytuacji, nie jest być może niespodzianką, że każda ze stron oskarża drugą o wynajmowanie assamickich morderców, lecz prawda jest i tak prawie niemożliwa do ustalenia. Nieustannie krążą plotki o małej grupie Assamitów, która założyła sekretną bazę w jednym z lenn – Londynie, Birmingham lub Yorku, w zależności od tego z kim się rozmawia – ale większość z członków Rodziny uważa je za wyobrażenia histeryków.

Setyci

W zamierzchłych czasach, Wyznawcy Seta zostali zupełnie wygnani z Wysp Brytyjskich. W latach sześćdziesiątych podjęli wspólną próbę osiedlenia się w Londynie, ale ich wstępne sukcesy spowodowały tylko połączenie się sił Tremerów i Ventrów w celu wyrzucenia ich z miasta. Ostatnio, Setyci zaczęli przedostawać się do mniejszości etnicznych populacji Anglii, podburzając je. Zarówno Tremerowie jak i Ventrowie oskarżają się nawzajem o zawarcie przymierza ze znienawidzonymi Setytami.

Giovanni

Giovanni utrzymują korespondencję z pewnymi brytyjskimi Tremerami, ale nie wykazali żadnych chęci przyłączenia się do ich walki. Są oni bardzo skoncentrowanym na swoich sprawach klanie nie interesującym się zbytnio resztą Rodziny.

Ravnos

Kilka ostatnich lat było świadkiem odrodzenia się klanu. Grupy Ravnos od czasu do czasu przemierzają okoliczne tereny, a jedna nawet zaczęła często nawiedzać londyńskie East End.

Lasombra

Lasombra rzadko odwiedzają Wielką Brytanię, a wielu starszych tego klanu pielęgnuje głęboką urazę wobec wysp od czasu zatopienia Armady. Wielka Brytania jest odwrotnością preferowanego przez Lasombra otoczenia – chłodno, deszczowo, mgliście, powściągliwa i małomówna ludność w porównaniu do trzody klanu znad Morza Śródziemnego i Południowej Ameryki. W rzeczywistości, niektórzy Lasombra mówią o zmienieniu Wielkiej Brytanii w „Zoo" dla Ventrów po tym jak już wygrają Jyhad.

Tzimisce

Ostatnio Tzimisce stali się bardziej aktywni na wyspach – może jest to zapowiedź rychłego zaatakowania znienawidzonych Tremerów, a może po prostu podoba im się klimat. Brytyjskie duże podziemie jest gotowe zapewnić aż nadto wystarczającą zasłonę dla „tradycyjnie" ubranych Fanatyków, a powszechne wśród ludności uszanowanie etykiety, prywatności i dobrych manier jest niczym balsam dla czarnych dusz starszych członków Tzimisce uwięzionych w nieokrzesanej sekcie.

Ważne osobistości

Mithras, były Książę Londynu (zmarły)

Był on niegdyś żołnierzem w wysłanej w góry królewskiej armii mającej rozprawić się z rebeliantami. Buntowników wspomagali magowie. Wiele dni minęło zanim mógł zacząć przygotowania do drogi powrotnej z okupionymi wieloma życiami głowami przywódców rebelii – wszystkich oprócz jednego, któremu udało się umknąć.

W noc poprzedzającą powrót, Mithras miał niespodziewanego gościa. Próbował krzyczeć, ale nie mógł się ruszać ani mówić. Był w stanie tylko słuchać.

Obcy okazał się tym przywódcą buntowników, któremu udało się uciec. Był jednak daleki od chęci wywarcia zemsty. Mithras zrobił na nim wrażenie i obcy chciał złożyć mu ofertę. Ci, którzy zginęli podczas walk byli nieważni – mówił – stworzeni na stracenie w imię ważniejszej sprawy. Lecz on mógł obdarować Mithrasa wiecznym życiem i honorową pozycją w armii o jakiej nawet się mu nie śniło. Lub, mógł go zabić na miejscu.

Mithras pozostawał w górach przez kilka lat, zbierając siły i ucząc się wszystkiego o swoim nowym życiu. Potem, wraz z kilkoma kompanami, powędrował do miasta króla, któremu poprzednio służył. Formalnością okazało się przekonanie ludzi, iż są oni bawiącymi na ziemi bogami, tak że wkrótce stare świątynie zostały zrównane z ziemią, a u stóp przybyszów składane były wszelkiego rodzaju dary.

Mijały wieki, podczas których powstawały i upadały kolejne królestwa. Centrum władzy przenosiło się na zachód, a wraz z nim kompania zdecydowała się przenieść do rozwijającego się miasta położonego między dwiema dużymi rzekami. Kierując się ich mądrością, miasto wkrótce stało się stolicą potężnego imperium. Wraz z kolejnymi wiekami, inne imperium powstało wśród barbarzyńskich krajów zachodu, a jego armia rzuciła im wyzwanie.

Mithras był pod wrażeniem siły barbarzyńców. Ich przywódcy byli utalentowani, a żołnierze wykonywali rozkazy bez żadnych pytań, niczym mrówki dbające o dobro swojej kolonii. Ich armie działały jak jedna żyjąca istota. Również wyposażenie najeźdźców było interesujące – każdy element był specjalnie zaprojektowany do pełnienia konkretnej funkcji i pomagał w uczynieniu z armii niezmiernie efektywnie walczącej jedności. Nic nie było w stanie powstrzymać barbarzyńców przed podbojem całego świata.

Mithras w sekrecie opuścił swoich kompanów i przyłączył się do armii barbarzyńców. Sam będąc niegdyś żołnierzem, doskonale wiedział czego oczekują wojownicy od swoich bogów, tak że nie minęło dużo czasu, a wyobrażenia Mithrasa zaczęły pojawiać się w każdym wojskowym obozie na obszarze całego Imperium Romanum. Ten, kto rządzi armią, rządzi imperium. Mithras wiedział o tym, a posiadając taką władzę w świecie śmiertelników uzyskałby również wielki respekt wśród pozostałych członków jego własnego rodzaju.

Podróżował po imperium, zmieniając rzeczy według własnego upodobania. Ponieważ światło dzienne sprawiało mu kłopoty, odpoczywał za dnia, a budził się w nocy. Jego wyznawców dziwiło to dopóki nie wytłumaczył im, że za dnia kieruje wędrówką słońca po nieboskłonie. Owa ironia bawiła go, a śmiertelnicy wierzyli w każde jego słowo.

W końcu przybył na małą, ponurą i sprawiająca kłopoty wyspę, położoną na krańcu świata. Żołnierzy wysłano tam, by ją podbili, ale walki były ciężkie. Mithras podnosił ich na duchu i doradzał, a miejsce to bardzo przypadło mu do gustu. Docierało tu niewiele słońca, szczególnie w dalekich miejscach, gdzie prowadzono walki i był on z daleka od rywali, którzy zaczęli przejmować kontrolę nad imperium. W kilku granicznych kamiennych fortach miał on świątynie zbudowane specjalnie dla niego – na pół wkopane w ziemię i poza zasięgiem słońca. Jego wyznawcy odprawiali rytuały fałszywej śmierci i odrodzenia, co również sprawiało mu przyjemność. Budował on swoje własne siły wśród armii pogranicznych i czekał stosownej chwili. Rytuały umożliwiały mu również życie w zgodzie z jego własną naturą, co jest bardzo ważne. Bóg nigdy nie powinien wierzyć w to, w co wierzą jego wyznawcy.

Imperium upadło, lecz Mithras pozostał bezpieczny na północnych jego granicach. Żołnierze zostali odwołani, a on ich nie powstrzymywał. Nie nadszedł jeszcze właściwy czas: było zbyt dużo chaosu na świecie. Wniknął on w ziemię i w kamień i odpoczywał.

Jego sen niepokoiły wielokrotne walki różnych armii. Barbarzyńcy zza wschodniego morza przybyli na statkach; mordowali i palili, później budowali własne farmy. Pomniejsi królowie rządzili i przemijali, dopóki jeden silny mężczyzna był w stanie wymusić swoją władzę na większości wyspy. Jeden z jego potomków dokonał dalszych podbojów, a armie zaczęły maszerować na północ za starą granicę.

Budząc się, Mithras powędrował na południe do świątyni, której niegdyś używał w jednym z największych miast. Miasto bardzo się zmieniło, ale świątynię nad strumieniem i tak udało mu się dość łatwo odnaleźć. Zapoznał się z nowymi czasami i odkrył, że imperia, które niegdyś znał, były stracone na zawsze. Barbarzyńscy żołnierze stworzyli własne nowe królestwa, starając się odrodzić choć cząstkę starożytnej świetności.

W mieście znajdowali się również i inni jego rodzaju. Kiedy próbował odrodzić świątynię, zniszczyli jego wyznawców ogniem. Teraz świątynie były tylko jednego rodzaju i istniał tylko jeden bóg.

Mithras podróżował po całym kraju nie zostając w jednym miejscu zbyt długo w obawie przed tym, że ci inni mogliby go zniszczyć. Próbował zbić ich z tropu zachęcając śmiertelnych możnowładców do walki miedzy sobą o tron. Kolejno był on w stanie skłócić swoich wrogów i zniszczyć ich.

Kiedy powrócił do miasta na tronie osadził swojego śmiertelnego sługę. Nie pozostał nikt wystarczająco silny i mający wystarczająco dużo samozaparcia by mu się oprzeć, a zza granicy przybyli goście nadając mu tytuł księcia. Przez pewien czas rządził w pokoju, a naród wyspy powoli rósł w potęgę. Obalił władzę obcych kapłanów i stał się swoim własnym panem.

Jak odkrył, istnieli inni z jego gatunku, którzy mieli ambicje zostania bogami. Byli to raczej uczeni niż żołnierze i opierali się na księgach pełnych bzdur. Byli bezwzględni, gdyż doszli oni do władzy po trupach okrutnych Tzimisce jak i delikatnych Salubri. Również, byli oni zorganizowani, wymieniając informacje i zawierając przymierza na całym świecie. Tremerowie, jak ci parweniusze się zwali, wydawali się chcieć rządzić wszystkim. Koniecznością stało się zduszenie ich, niszczenie ich wyznawców ogniem jak to niegdyś inni uczynili jemu. Lecz tropiciele czarownic nie byli w stanie odnaleźć ich wszystkich.

Wojna trwała nieustannie, czasami obejmowała świat śmiertelny, a czasami była im zupełnie nieznana. Był ogień i proch, rebelie i spiski, lecz powoli walki ustawały. Rozwój nauki i przemysłu podkopał wsparcie jakie mieli Tremerowie wśród przesądnych śmiertelników. Mając liczną koterię poruczników i dzięki pewnym przebiegłym zagraniom politycznym, Mithras rządził Londynem przez złoty okres ery wiktoriańskiej.

Bombardowania II wojny światowej zniszczyły wiele schronień i doprowadziły wielu członków Rodziny z Londynu do wrót Ostatecznej Śmierci. Nic od tej pory nie słyszano ani nie widziano nigdzie Mithrasa, a niektóre wampiry wierzą, że został on unicestwiony. Inni twierdzą, że jest to tylko podstęp by wywabić stronników Tremerów.

W rzeczywistości, Mithras popadł w letarg kiedy jego schronienie zostało zniszczone przez niemieckie bomby zapalające w 1941 roku. Lojalni wyznawcy przenieśli go do drugiego schronienia położonego w zapomnianej piwnicy, która obecnie jest częścią budynku z biurami fundacji Centre Point położonego niedaleko skrzyżowania ulic Oxford i Tottenham Court. Budynek był utrzymywany pusty dzięki różnym delikatnym zabiegom, a Mithras odzyskiwał siły podczas gdy jego zaufani słudzy przekazywali mu informacje, a innym jego polecenia. Mithras obudził się z letargu w 1991 r., ale zdecydował się pozostawić świat w błędnym mniemaniu dotyczącym jego śmierci podczas gdy mógł on przeprowadzić rozpoznanie panującej sytuacji Wielkiej Brytanii.

Jednak, i inne strony dowiedziały się o przebudzeniu Mithrasa. Przebudzenie Matuzalema wywołało alarm wśród społeczności Lupinów Wielkiej Brytanii. Obawiając się tego „pomiotu Żmija", który znów powstał, spowodowały nagromadzenie licznej, tymczasowej watahy składającej się z Gnatożui i Fiannów wokół schronienia Mithrasa. Kierując się do swojego celu nieomylnym zmysłem wyczulonym na pomiot Żmija, Lupini pominęli próby podjęcia pertraktacji przez Mithrasa i wybuchła walka w nocy na ulicy Oksfordzkiej.

Ostatecznie, Mithras został sam; jego świta i cała wataha Lupinów leżała martwa i zakrwawiona u jego stóp. Matuzalem sam odniósł srogie rany i pod koniec walki był prawie w stanie letargu. Tak też i Od-

szczepieniec Assamitów, Monty Coven, odnalazł go. Nie wiedząc kim był ten starożytny wampir, ale wyczuwając bijącą od niego potęgę, Coven rzucił się na Mithrasa i zatopił swoje kły w szyję Matuzalema, kradnąc jego życie, moc i duszę.

Wygląd: Kiedy żył, Mithras był średniego wzrostu, nieco krępy i umięśniony, o śniadej jak na wampira cerze, klasycznie przystojny, o ciemnych oczach i czarnych włosach zwisających w lokach do ramion. Mithras zazwyczaj nosił jakąś czapkę wykonaną z miękkiego materiału, preferując starożytne, perskie nakrycie głowy „czapkę frygijską". Zdecydowanie wolał nosić luźne ubrania, które nie krępowały ruchów.

Anne Bowesley (Lady Anne)

Tło: Rodzina Anne – jedna z najbardziej znacznych w Warwickshire – zaskoczyła wielu ludzi sprzymierzając się z Cromwellem. Chodziło o to, że nie wsparliby oni króla, który rościł sobie prawo do bezwzględnej władzy nad szlachtą, szczególnie kiedy większość z rodów były to starsze i bardziej dystyngowane rodziny, niż parweniuszowscy Stuartowie. Zatem niech Cromwellowi powiedzie się doprowadzenie Parlamentu do bezwzględnej władzy – i potem niech to szlachta rządzi Parlamentem. Jej ojciec i jego sprzymierzeńcy spotkali się w tajemnicy i nazwali Optymatami – Anne wchłonęła wystarczająco dużo wiedzy od swoich braci, żeby móc rozpoznać termin i wiedzieć co oznaczał. Kiedy spory miały już minąć, jej rodzina stałaby się częścią rządzącej elity.

Cromwell zmarł, jak i jego syn, i powróciła monarchia. Ojciec Anne umarł nie spełniwszy swoich marzeń, a jej bracia podążając za tłumem stali się płaszczącymi się dworakami i miejskimi fircykami. Lecz Anne nigdy nie zapomniała. Jej ojciec znalazł jej dobrą partię i chociaż nigdy nie kochała swego męża, to uważała jego majątek i kontakty za przydatne. Prędko została przedstawiona grupie szlachty mającej znajomych w Holandii i pomysł, który z pewnością poparłby jej ojciec. Jeśli Anglia musi koniecznie mieć króla, niech to będzie władca, którym będzie mógł rządzić Parlament – grupa nawet już wybrała odpowiedniego kandydata do tego zadania, holenderskiego księcia.

W roku 1688, Wilhelm z Orange wylądował na wyspach, Jakub trafił na bunt wśród jego własnych szeregów i następnego roku Wilhelm przejął tron, żeniąc się z córką Jakuba, Marią, na wszelki wypadek przed ewentualnymi pretendentami czy rebeliantami. Tego roku, Anne wyszła w pewnym sensie ponownie za mąż, gdyż jej zdolności planowania i zarządzania bardzo zaimponowały jednemu z możnowładców Jego imię brzmiało Valerius i stworzył on więcej królów niż Hrabia z Warwick.

Rodzina Anne wierzyła w jej śmierć na morzu podczas wypełniania misji poselskiej, a ona zamieszkała w Londynie raptownie odkrywając rzeczywiste potęgi i wydarzenia odpowiedzialne za wojnę domową. Dowiedziała się o wrogach – rebeliantach i czarnoksiężnikach – i obiecała ich zwalczać. Jej kariera wewnątrz klanu Ventrów szybko się rozwijała, a rozprawiała się ona z rywalami tak jak i z wrogami. Biada głupcom, którzy uważali ją za słabą z powodu jej przynależności do płci pięknej.

Zaczęła ona nalegać na księcia, aż uznał on jej wrodzone umiejętności i przekazał jej władzę nad Parlamentem. (Gdyby tylko jej ojciec mógł dożyć tego dnia.) Przez dwa wieki wzmacniała ona władzę Parlamentu, aż stał się główną władzą w kraju i straszną bronią przeciwko wrogom księcia. Rosła w siłę wraz ze swoim klanem, jej księciem, lennem i krajem, dopóki wydawało się, że nie mogą istnieć rządy bardziej wspaniałe.

Wojny wybuchały i mijały, te prowadzone za dnia jak i w nocy. Odkrywano i tłumiono spiski. Zdarzenia w Europie doprowadziły do konfliktu wśród śmiertelników. Bomby spadały niczym deszcz na Londyn, a ogień chłonął wszystko. Książę gdzieś zniknął. Anne nie myślała zbyt długo. Jej stronnicy po

cichu usunęli kilku groźniejszych rywali, z których większość według ogółu zginęło z powodu bomb śmiertelników – i ogłosiła swoją kandydaturę. Nie przepadając za męskim mianem „księcia", nadała sobie tytuł „Królowej Londynu".

Jej rządy nie pozostawały nie kwestionowane, jak i Anne nie spodziewała się tego. Pozostając w kontroli śmiertelnego Parlamentu, wykorzystała ona zniszczenia i ekonomiczny upadek jaki wywołała wojna i skorzystała z nich by doprowadzić do ruiny swoich niedoszłych poddanych. Osłabieni w ten sposób, nie byli w stanie przetrwać kilku kolejnych sankcji i zabójstw, które wzmocniły nieco rządy Anne.

Podczas gdy opozycja wewnątrz jej własnego klanu została nieco ukrócona, pojawiły się problemy z zewnątrz. Anarchiczny ruch znów się odradzał, a w Londynie został uruchomiony przez czyhających w cieniu Tremerów. Nigdy nie działali oni otwarcie, ale Anne nauczyła się rozpoznawać ich po czynach. Nagłe rozpowszechnienie się mistycyzmu w połączeniu z rosnącym brakiem poszanowania dla władz – chociaż zwali się „Dziećmi Kwiatów", Anne poznawała smród Tremerów kiedy go poczuła. Przez pewien czas zostawiała ich w spokoju zachowując w pamięci sytuację w jakiej znalazł się parę dekad wcześniej jej książę. Nie chciała ośmieszyć się ścigając cienie, a z czasem wróg na pewno ujawni się.

Jej reakcja była subtelna i pośrednia, posługując się jako bronią Parlamentem. Pod przykrywką reform społecznych, zrujnowała odradzającą się ekonomię narodu celując w zniszczenie zaplecza władzy jej wrogów, jak już raz zrobiła. Zabrakło pieniędzy i Era Aquariusa upadła w morzu wzajemnego obwiniania się. Osadziła swojego pionka – osobę, którą uważała niemal za córkę – na czele Parlamentu i utrzymywała sankcje wywierane na ekonomii kraju. Mniejsze lenna ostatnimi czasy stały się nieposłuszne, a zniszczenie ich ekonomicznych baz pokazałoby im ich miejsce.

W międzyczasie, Londyn musi nauczyć się być rządzonym, z współpracą czy bez, a Anne przedsięwzięła środki by zgrupowanie starszyzny było słabe. W chwili jej sukcesji, zastąpiła starą starszyznę wiernymi jej Ventrami i Toreadorami, których neutralność kupiła w zamian za Elizjum. Tremerowie, którzy zasiadali w starszyźnie zostali albo zniszczeni albo zaginęli, a tych kilku Brujahów, którzy pozostali zostało zmuszonych do zrezygnowania z obejmowanych pozycji w akcie protestu. Mithras utrzymywał starszyznę

słabą i łatwym zadaniem było obsadzenie stanowisk zwolennikami. Anna nie obawiała się już anarchistów – niech wyją i szaleją, dopóki nie mają żadnej władzy.

Rewolucja północnych lenn została stłumiona przy pomocy sprzymierzeńców, i chociaż stosunki z Yorkiem były napięte, to Londyn znów rządził Wielką Brytanią. Jednak Parlament zaczął się wymykać spod kontroli Anne. Jej pionkowi powiodło się prawie zbyt dobrze, a pomimo ostrożnych sabotaży wszelkich rywali jej przywództwo w Parlamencie było zagrożone. Trzoda była niespokojna, a sfrustrowani anarchiści dodatkowo obnosili się pielęgnując te nastroje. Agentka Anne stała się źródłem wszelkiego niezadowolenia i ubolewając nad tym musiała odsunąć ją od władzy.

Obecnie stawia ona czoła dylematowi, podczas gdy jej rządy podlegają krytyce nawet w obrębie jej własnego klanu. Trzy dekady srogich rządów nie pomogły w usunięciu zagrożenia ze strony Tremerów i wywołały wzrost poparcia dla anarchistów zamiast osłabić i zmusić do poddaństwa. Rywale ścigają się po władzę, Sabat wyrósł nagle spod stóp jak grzyby po deszczu, a korona zaczyna spadać jej z głowy. Czy istnieje jakiś sposób na zachowanie władzy bez kolejnych czystek? Czy ma ona wciąż wystarczająco dużo władzy na przeprowadzenie takich czystek, a może czy padnie ofiarą zamachu stanu, który może nawet w tej chwili wisieć nad jej głową?

Wygląd: Delikatnej budowy kobieta o kasztanowych włosach, której niebieskie oczy kryją potężną siłę i osobowość.

Kreacja bohatera: Ty jesteś u władzy – niech wszyscy o tym wiedzą. Jesteś obcesowa i apodyktyczna wobec niższych stanem, ale czarująca dla równych sobie i tych, na których chcesz wywrzeć wpływy. Twoją przewodnią motywacją obecnie jest nie danie poznać nikomu jak słaba jest twoja kontrola nad Londynem. Bądź jak najbardziej opanowana i pewna siebie.

Klan: Ventrowie
Natura: Organizator
Postawa: Autokrata
Generacja: 6
Rok Zjednoczenia: 1688 (urodzona 1635)
Wiek pozorny: 50 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 6, Odporność 6
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 7, Wygląd 3
Atrybuty Mentalne: Percepcja 6, Inteligencja 5, Refleks 6
Talenty: Czujność 6, Walka Wręcz 3, Dyplomacja 5, Uniki 6, Zastraszanie 4, Intryga 7, Autorytet 6, Oszukiwanie 4, Spryt 6
Umiejętności: Przekupstwo 5, Taniec 3, Debatowanie 5, Prowadzenie 3, Etykieta 4, Przegadywanie 4, Indagacja 4, Maskarada 5, Medytacja 2, Procedury policyjne 3, Publiczne Przemawianie 5, Szybkie Czytanie 3, Skradanie się 4, Styl 3
Wiedza: Znajomość Terenu (Londyn) 5, Biurokracja 6, Tajemnice Miasta (Londyn) 5, Ekonomia 4, Finanse 6, Śledztwo 4, Wiedza o Rodzinie 4, Prawo 6, Lingwistyka 4, Wiedza o Magach 5, Okultyzm 7, Polityka 7, Psychologia 4
Dyscypliny: Nadwrażliwość 4, Dominacja 6, Wytrzymałość 4, Prezencja 7
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 5, Znajomości 5, Trzoda 4, Wpływy 5, Mienie 5, Świta 5
Cechy Charakteru: Sumienie 3, Samokontrola 5, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 7
Siła Woli: 8
Wady / Zalety: Koncentracja, Pewność Siebie, Zauroczenie, Powiązania Polityczne, Wróg (Tremerowie), Wrażliwość na magię

Montgomery (Monty) Coven

Tło: *Nie martw się, bądź szczęśliwy* – stereotypowe powiedzenie przypisywane Jamaczyjkom. Monty Coven był daleki od szczęścia – dorastając w rodzinie imigrantów w getcie Hemmersmith, nienawidził białych, którzy zmuszali go do mieszkania w nędzy. Patrząc na niego podejrzanie na ulicy, ciągali go na policję bez powodu. Ale nie żeby szczególnie przepadał za czarnymi... czy Hindusami lub Pakistanami, czy tak naprawdę kimkolwiek. Monty przyłączył się do gangu młodocianych, ale nie z powodu buntu, a raczej z czystego okrucieństwa.

Coven, chociaż marnie wyszkolony, był bystrym i bezwzględnym młodzieńcem, i szybko osiągnął pozycję przywódcy wśród tej hałastry. Podobała mu się ta „praca" – oznaczała uwolnienie się od białych władców, od jego własnej marnej rodziny i prawie, że od wszystkiego innego. To on był tym, który decydował o wszystkim, przewodził przestępstwom i wydawał rozkazy napadów.

Żył tak aż do nocy kiedy ktoś podjął za niego bardzo ważną, życiową decyzję. Sabat chciał założyć przyczółek w dzielnicy slumsów Covena, a młody chuligan wydawał się idealnym kandydatem do Rytuałów Tworzenia. I rzeczywiście, Monty zmartwychwstał i zdobył sobie pozycję w sforze, lecz nie wyróżniał się zbyt wśród pozostałych członków Sabatu. Nie chodziło jednak o to, że nie lubił władzy – wręcz przeciwnie – ani też o to, że nie mógł poradzić sobie z przemocą – zdecydowanie był w stanie. Raczej chodziło tu o fakt szczególnie pozbawionej werwy Vaulderie, w połączeniu z wrodzonym cynizmem Covena, które spowodowały szczególnie oziębły stosunek do ideologii Sabatu. Chuliganeria – to była dopiero zabawa. Jeśli chodzi o Ventrów i Tremerów – no cóż, nie miał on żadnych zahamowań w zabijaniu martwych białych wampirów. Lecz Monty robił to co chciał, kiedy chciał i chociaż Sabat wciąż nawijał o wolności i władzy dla ludu, to była to jeszcze jedna grupa starych pryków mówiąca mu, co ma robić.

Nadal jednak, Monty miał oczy szeroko otwarte i nauczył się sporo o nocnym życiu Londynu. Więc kiedy zauważył rozjuszoną watahę wilkołaków (najwidoczniej na ścieżce wojennej), przechodzących przez jego

terytorium, Coven wiedział, że coś się święci. Podążył za nimi – zachowując bezpieczną odległość – i był świadkiem ostatniej walki Matuzalema Mithrasa i zdziesiątkowania watahy wilkołaków.

No cóż, Coven nie był nigdy geniuszem, ale poznawał okazję, kiedy ją poczuł lejącą się gorącymi, karminowymi strumieniami na ulicę Oxfordzką. Ostrożnie podszedł do będącego na granicy odrętwienia Matuzalema, wbił swoje kły w tysiącletnią aortę szyjną, i pił...

A może to *vitae* chłonęło jego. Coś się stało – jego moc pomniejszyła się sto razy w stosunku do tej, która wybuchła w nim. I coś jeszcze się w nim obudziło, coś starożytnego, mądrego i przerażającego. *Vitae* nie było tyle darem, co raczej siłą przejmującą jego świadomość, a Monty Coven, który wygrzebał się z trzechtysiącletnich prochów był nieodwracalnie zmieniony. Ale wszystko było O.K. Teraz to on mógł pokazać wszystkim – białym, czarnym, Pakistanom, Ventrom, Sabatowi, wszystkim. Nikt już nigdy nie będzie mówił z góry do Monty Covena, to jest pewne.

Przez ostatnie trzy miesiące Coven ćwiczył w tajemnicy, doskonaląc swoje moce i starając się zrozumieć co też się stało – a raczej co się z nim dzieje. Asymilowanie *vitae* Mithrasa nie było niczym łatwym, ale Montiemu udało się całkiem nieźle z tym poradzić, a ostateczny efekt może oznaczać koniec dla Ventrów, Tremerów, jak i dla Sabatu. Połączenie instynktu ulicznego Covena z geniuszem taktycznym Mithrasa może zaowocować współczesnym Aniołem Śmierci – nie tyle Napoleonem świata przestępczego, ale nowym Dżyngis Chanem...

Wygląd: Coven jest bardzo wysoki – ma około 185 cm – i szczupły. Jego brązowawa skóra lekko opalizuje ukrytym w nim ogniem, a jego ciemne oczy świecą czerwienią, gdy spogląda z cieni. Ubiera się elegancko, pamiętając dni ubóstwa w slumsach.

Kreacja bohatera: Jesteś niemal dwoma różnymi istnieniami – *vitae* Mithrasa zalewa cię niczym fala przypływu. Nie wiesz dokładnie, co ci się przydarzyło – czasami obce wspomnienia doprowadzają cię do rozpaczy. To, co wiesz, to to, że ten kogo krew wyssłeś był starożytny i ... no, starożytny. Wiesz teraz dużo więcej – wiele o Rodzinie i jeszcze więcej o śmiertelnikach. Twoja Vaulderie, i tak dość słaba, rozpłynęła się w nicość pod wpływem obcej diablerii i jesteś gotów wyruszyć na własne łowy. Pokażesz światu kim jesteś.

Klan: Assamita, Odszczepieniec
Natura: Cwaniak (Autokrata)
Postawa: Buntownik
Generacja: Monty był wampirem jedenastej generacji przed wymieszaniem się jego krwi z krwią czwartej generacji Mithrasa; obecnie jest on szóstej generacji, chociaż nie zawsze jest w stanie kontrolować swoją krew. Wiele z jego Atrybutów Zdolności i Dyscyplin podniosło swój poziom, a czeka go jeszcze więcej...
Rok Zjednoczenia: 1990
Wiek Pozorny: 21
Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 5, Odporność 5
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 6, Wygląd 4
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 4, Refleks 6
Talenty: Znajomość Terenu (Londyn) 7, Czujność 3, Walka Wręcz 5, Uniki 5, Zastraszanie 6, Autorytet 4, Instynkt Uliczny 4, Spryt 4
Umiejętności: Prowadzenie 1, Etykieta 2, Strzelectwo 5, Szermierka 6, Zabezpieczenia 3, Skradanie się 4
Wiedza: Finanse 4, Lingwistyka 4, Nauka Wojskowa 6, Polityka 2
Dyscypliny: Dominacja 4, Akceleracja 5, Wytrzymałość 4, Niewidoczność 5, Prezencja 4, Potencja 4, Śmierć 4
Cechy Pozycji: Znajomości 4, Trzoda 2, Mienie 3, Świta 3
Cechy Charakteru: Gruboskórność 3, Instynkty 3, Morale 4
Ścieżka Objawienia: Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu 5
Siła Woli: 8
Zalety/ Wady: Rozdwojenie Jaźni

Wilkołak w Londynie: Colina Sheehey

Tło: Sheehey, Lupin Plemienia Fianna, sławna Philodox (Bard), przybyła do Londynu z rodzimej Irlandii w celu prowadzenia dochodzenia związanego ze zniknięciem połowy jej wilkołaczego klanu. Ostatnio słyszano o tym, jak wilkołaki klanów Fianna i Gnatożui wszelkich szewron skupiali się wokół Londynu, gdzie Theurgowie donieśli o pojawieniu się szczególnie potężnego pomiotu Żmija. Później... już nic. Zupełnie zaginął po nich ślad, nie zostawili po sobie nawet najmniejszego zachwiania w Umbrze. Tak, jakby jej współplemieńców wchłonęła jakaś otchłań. Teraz ona znajduje się w otchłani zwanej Londynem i jeśli ich chwalebny Scotland Yard jej nie pomoże, będzie musiała sama zabawić się w Sherlocka Holmesa.

Wygląd: Sheehey jest trzydziestoletnią kobietą o jasnej cerze, z kasztanowymi włosami, w okularach. Lubi nosić proste, niedbałe ubrania, zawsze jednak wyglądające dobrze. W postaci wilkołaka jest mierzącym dziewięć stóp (ok. 2,7 m), obrośniętym rudym futrem, stworem.

Kreacja Bohatera: Jesteś cicha i nieco ponura jak na Fianna. Wychowana wśród kochającej rodziny współplemieńców i ciesząca się respektem swojego klanu, gotowa zrobić wszystko, by odnaleźć – lub pomścić – zaginionych członków klanu. Jesteś doskonale zdolna do poruszania się po nocnym Londynie, gdyż jeszcze jako dziecko żyłaś w takich dzielnicach Dublina, przy których East End wyglądałoby na Park Kensington.

OPACTWO CARFAX: RENDEZ-VOUS ANARCHISTÓW

Siedziba wskrzeszonego londyńskiego ruchu – gotowa. Ten niedawno otwarty nocny klub służy również jako miejsce spotkań rosnącej populacji anarchicznych wampirów londyńskich. Chociaż gości głównie wymalowanych strojnisiów, to Opactwo Carfax jest miejscem zabaw dla wszystkich niezadowolonych nowicjuszy (oraz tych nowicjuszy, którzy chcą stać się niezadowolonymi – Ventrowie i Tremerowie okazjonalnie zaglądają tutaj na „kielicha", a Opactwo otwarte jest dla wszystkich z Krwi). Pożywianie się tutaj jest niezwykle łatwe, a ofiary wypadków są dyskretnie usuwane przez kierownictwo.

Opactwo Carfax jest własnością Hortensa Holdena, Toreadora o statusie obywatela, który z tęsknotą wspomina noce Oscara Wilde'a, Strawińskiego, Johnny'ego Rottena i Bauhausu (niekoniecznie w tej kolejności). Holden uważał, że najlepsze schronienie dla wampirów jest tam, gdzie śmiertelnicy udają, że są wampirami? Lady Anne przystała na to, gdyż ma na głowie ważniejsze sprawy, a poza tym dobrze jest wiedzieć, że większość anarchistów Londynu zbiera się w jednym, dostępnym, łatwym do zniszczenia miejscu.

A jakiż wspaniały to budynek! Wbudowane w mury starego kościoła Opactwo, jest wielopiętrowym labiryntem korytarzy, zacisznych wnęk (z czarnymi poduszkami doskonałymi do romansowania), freskami, rzeźbami (w większości, w zależności od gustu, erotycznymi czy obscenicznymi aktami), fetyszami (wynajmowanymi na godziny) i innymi nocnymi sprzętami. Znajdują się tu również trzy, w pełni zaopatrzone bary, najnowszej generacji system dźwiękowy, rozległy parkiet, scena do występów na żywo i balkon dla VIP'ów, łącznie z zaciemnioną Xanadu.

Awantury należą do specjalności ghuli Holdena, z których wszyscy otrzymali podstawowe szkolenie w Akceleracji. W przypadku poważnych problemów (np. z Rodziną) szef ochrony Ian Corso, zwalisty Brujah, osobiście zajmuje się sprawą.

Jak na razie, interes kwitnie. Opactwo Carfax jest eklektyczną mieszanką gotu, darkwave i zaniedbanej młodzieży. Co dziwniejsze, czasami można tu usłyszeć reggae lub sky. Holden stara się zadowolić wszelkie gusty, a nawet najbardziej markotny gota jest krótko trzymany, by nie robić awantury przy „House of Fun" Madness, puszczanych na 80 decybeli.

Oczywiście, większość z klienteli Opactwa Carfax to ludzie. Dotyczy to również grup, które tam występują. Na mrocznej scenie Opactwa występowały takie zespoły, jak Stun, Das Ich, Corpus Delecti, Leather Strip, Psychic TV, The Wake, Gitane Demone i inne, a ich muzyka rozbrzmiewała pod sklepieniami klubu i wśród jego alków. Jedna grupa szybko zdobywająca sławę, wyróżnia się natomiast nie tylko nieziemską muzyką, ale i jej wampirycznymi członkami.

Ludzie, którzy znają grupę Persephone Seed myślą o niej jako o przyszłych sławach szczególnie tajemniczej odmiany gotyku. Persephone Seed również przyciąga lokalne wampiry, przychodzące popatrzeć jak dwóch osobników ich rasy szydzi sobie z Maskarady tuż pod nosem starszyzny.

Zespół Persephone Seed jest wynikiem współpracy dwóch szczególnie utalentowanych muzyków Rodziny. Lider i zarazem basista Glass jest klasycznym Toreadorem – blady, wychudzony komediant, który pogrąża fanów zarówno w przypływach liryki, emocji, głodu i Prezencji. Jego towarzyszką, piosenkarką i keybordzistką jest Elizabeth Westcott, bardziej enigmatyczna, śpiewająca szeptane wersety. Większość z członków Rodziny uważa, że cicha, niepozorna Elizabeth jest Toreadorem lub Pariasem, a ona nic nie mówi i nic nie robi, by wyprowadzić ich z błędu. W rzeczywistości, Westcott jest Tzimisce i do tego z Sabatu.

Wysłana w celu przeniknięcia do populacji anarchistów, Westcott znalazła pokrewną duszę w Glassie. On wie, że ona jest z Sabatu i nie przejmuje się tym zbytnio, a jej opisy nieżycia w świecie Czarnej Ręki inspirują jego chore liryki. Jeśli zaś chodzi o nią, to zdecydowanie woli angażować się w zespole, niż brać udział w Tańcach Ognia i Wyprawach Wojennych. Kiedy podważana zostaje jej lojalność przez biskupów i im podobnych, Westcott subtelnie przypomina im, że w ideologii Sabatu chodzi przede wszystkim o wolność – a poza tym, jaki jest lepszy sposób na nawrócenie anarchistów, niż przez bycie członkiem ich ulubionego zespołu?

KLUB ŁOWÓW

Klub Łowów to różnorodna grupa satanistów. Niektórzy twierdzą, że są to anarchiści, inni, że są to potomkowie wszelkich klanów, którym prawdopodobnie przewodzą Toreadorowie. Chociaż Mithras gdzieś zniknął, a Krwawe Łowy nie zostały formalnie ogłoszone w Londynie, to wszystkie pozostałe lenna i koterie Wysp Brytyjskich ogłosiły, że członkostwo Klubu Łowów jest główną zbrodnią.

Obecnie, przez około 30 lat, członkowie Rodziny – zazwyczaj dziewiątej i niższej generacji – znikają w tajemniczych okolicznościach. W niektórych przypadkach natrafiono na ciała pozbawione krwi i przedmioty takie, jak bicz, różowa czapka do jazdy konnej na polowania, ogon lisa czy inne w tym stylu, w schronieniach ofiar. W przynajmniej jednym przypadku, ofiara znalazła ogon lisi w swoim schronieniu noc przed jej zniknięciem

Klub Łowów jest nieformalną koterią zuchwałych i w większości młodych Kainitów, którzy przyłączyli się do tych satanistów z różnych powodów. Jednym z nich, jest oczywiście moc uzyskana podczas picia krwi starszego wampira, ale same łowy są dla nich równie ważne. Wampir jest jedną z najbardziej niebezpiecznych ofiar, a wyzwanie pokonania bardziej potężnego wampira jest prawdopodobnie najtrudniejszym sprawdzianem własnych możliwości. Ostatnio Klub Łowów stał się bardziej zuchwały, pozostawiając ostrzeżenia dla przyszłych ofiar – podwyższając stopień trudności łowów przez danie większych szans ofierze na początku polowania.

Obecnie, nic nie wiadomo o lokalizacji Klubu Łowów, ani o tożsamości jego członków. Urządza polowania we wszystkich zakamarkach Wysp Brytyjskich, gdziekolwiek można znaleźć Kainitów niskich generacji. Jak dotąd, ofiary były generacji między szóstą a dziewiątą, ale wybór nowych obiektów tendencyjnie zmierza ku niższym generacjom.

Dalsze Informacje

Informacje zawarte w tym rozdziale poruszają jedynie niektóre z licznych możliwych inscenizacji do Wampira, jakie oferują Wyspy Brytyjskie.

Jak już wcześniej wspomniano, przewodniki turystyczne są zalecanymi środkami szybkiego i łatwo przyswajalnego uzyskania podstawowych wiadomości, dotyczących konkretnych rejonów dla Narratorów spoza Wysp Brytyjskich. Istnieje również cała seria popularnych książek w miękkich okładkach, doskonałych do zdobywania wiedzy na temat konkretnych zdarzeń i postaci historycznych. Bardzo niewiele ze współczesnej fikcji traktującej o wampirach zostało usytuowane na Wyspach Brytyjskich, ale książka Barbary Hambly „*Immortal Blood*" (Nieśmiertelna Krew) może służyć jako inspiracja do ciekawej opowieści, lub przynajmniej jako źródło do kreacji niezwykłych bohaterów.

Ci, którzy mają szczególne zamiłowanie do takich spraw, mogą przestudiować rzeczywistą historię przestępstw na Wyspach Brytyjskich i wplątać ich wątki w sagi; zabójstwa Rozpruwacza z roku 1888 zostaną bardziej szczegółowo opisane później, ale istnieją i inne możliwości. Książki Basila Coppera „*The Vampire in Legend*" („Wampir w legendach") i „*Art and Fact*"(„Sztuka i fakty") obejmują kilka takich przypadków.

Gdzie Podział się Kuba?

Morderstwa Rozpruwacza w roku 1888 pozostawiły głębokie ślady w kulturze brytyjskiej, jak i historii przestępstw tego kraju. Podczas kilku tygodni terroru, nieznany morderca zabił pięć prostytutek w biedniejszych dzielnicach londyńskiego East Endu, okaleczając ich ciała w szczególnie okrutny sposób. Kuba Rozpruwacz – lub ktoś podający się za niego – wysyłał do policji sarkastyczne listy, w których twierdził, że ugotował i zjadł niektóre z organów ofiar.

Spekulacje dotyczące tych zabójstw trwają do dzisiaj i prawie nie ma roku bez wydania kolejnej książki, ujawniającej nowe informacje, nowe punkty widzenia czy choćby tylko streszczenia poprzednich książek na ten temat.

Powszechna teoria głosi, że Rozpruwacz był człowiekiem wywodzącym się z kulturalnego środowiska. Listy wskazują na pewne wykształcenie, a niektórzy z opiniodawców wierzą nawet, że okaleczenia ciał były wykonane w taki sposób, by wskazywały na jego medyczne doświadczenie. Niektórzy sugerują nawet, że morderstwa te były w rzeczywistości rytuałami wskazującymi na połączenia z Masonami i przypominają czytelnikom, że było pięć morderstw, tak jak pentagram ma pięć ramion. Przynajmniej w jednej wersji adaptacji filmowej, zwrócono uwagę na to, że wokół ciał znajdowało się o wiele za mało krwi niż można się było spodziewać.

Na liście podejrzanych znalazło się nazwisko nadwornego chirurga i dalekiego członka rodziny królewskiej. Jednak sprawa ta nigdy nie została wyjaśniona.

W świecie Wampira morderstwa te mogą znaleźć się w innym świetle, jeśli były rytuałami i czy przypadkiem nie maczał w tym ręki Klan Tremerów? Jeśli tak, to czemu nie usunięto poprawnie ciał i kto był autorem szydzących listów wysłanych policji? Czy były one dziełem jakiegoś zwyrodniałego Malkaviana – może podstawionego przez Mithrasa, by zdyskredytować Tremerów? A może morderca był po prostu śmiertelnikiem – obłąkany i okrutny, ale śmiertelnik? Jak te zabójstwa wpłynęły na Rodzinę Londynu? Ustalenie tożsamości mordercy musiało mieć niezwykłą wagę i jakie podjęto w tym kierunku środki – jeśli w ogóle coś zrobiono? Czemu morderstwa tak nagle zostały przerwane i, jeśli zabójca wciąż istnieje, to gdzie?

Nic więcej nie zostanie już powiedziane o morderstwach Rozpruwacza i o „faktach" kryjących się za nimi w fikcyjnym świecie Gotów i Punków **Wampira**. Zainteresowany czytelnik będzie w stanie znaleźć dużą ilość literatury dotyczącą tej sprawy w każdej lepszej księgarni czy bibliotece. Według słów Fagina, poczekajcie a ujrzycie moi drodzy, ujrzycie a zobaczycie...

BAŚNIE STAREGO LĄDU: EUROPA NOCĄ

WSTĘP

Wszelkie próby uogólniania twierdzeń o Europie byłyby błędem. Dwie główne cechy łączą ludność europejską: geograficzne położenie i pochodzenie wywodzące się od indoeuropejskich ludów, które przybyły ze wschodu. Geograficzne sąsiedztwo zadecydowało na przestrzeni wieków o ciągłym współzawodnictwie o ziemie uprawne, złoża mineralne i drogi żeglugi morskiej. Owe konflikty natomiast spowodowały nieustanne zmienianie się granic państw i mieszanie się wszelkich kultur.

W Europie powstało wiele cudów techniki przez te wszystkie lata. Prawdziwa rewolucja przemysłowa spowodowała rozpowszechnienie druku i technik żeglugi, które z kolei przyczyniły się do odkrycia nowych lądów Ziemi. Europa stała się również centrum bankowości i handlu. Jednym z wielu wartych wymienienia osiągnięć europejskiej technologii jest system transportowy, obejmujący cały kontynent; każdego dnia, tysiące pociągów dojeżdża do miast i miasteczek, zapewniając szybką i sprawną komunikację.

Europejskie krajobrazy charakteryzują się szczególną różnorodnością. Alpy rozpościerają się przez Szwajcarię, Włochy i Francję aż po Austrię. Pasmo Karpat tworzy wdzięczny łuk przez Republikę Słowacką po Ukrainę aż do Rumunii. Sławne rzeki jak Ren, Dunaj, Sekwana i Don toczą wody dolinami Europy i są inspiracją dla wielu artystów. Lasy zdobią krajobrazy, chociaż jest ich znacznie mniej niż w latach poprzedzających okres uprzemysłowienia

Klimat kontynentu waha się od niemal pustynnego po arktyczny. Wzdłuż wybrzeża Morza Śródziemnego jest ciepło za dnia i zimno w nocy. W terenach górzystych, na dalekiej północy i na równinach rosyjskich, wiejące wiatry przynoszą krótkie, miłe lato, ale i niską temperaturę mrożącą ziemię przez długie miesiące zimowe. Na większej części Europy Środkowej panuje klimat umiarkowany zapewniający ciepłe lata i chłodne zimy.

Pewne cechy powszedniego życia mieszkańców Europy znacznie różnią ich od Amerykanów. Podobne sklepy zamykane są na długie przerwy obiadowe, a otwierane są dla klientów od późnego popołudnia po wczesny wieczór. Odpowiada to idealnie tym, którzy nie wychodzą za dnia na zakupy. Jeden dzień w tygodniu sklepy są nieczynne. Wszędzie za to znajdują się liczne targowiska, ułatwiające znakomicie zakupy. W większości miast, niezależnie od ich wielkości, istnieje „dzień targowy", podczas którego lokalni rolnicy czy rzemieślnicy sprzedają towary na rynku czy innym odpowiednim do tego placu miejskim. Świeże produkty i wypieki są jednak dostępne każdego dnia, co umożliwia członkom Rodziny zapewnienie swoim śmiertelnym gościom tylko najlepszych z dań.

Picie napojów wyskokowych w lokalnych barach czy restauracjach jest popularnym sposobem spędzania wolnego czasu w małych miasteczkach, jak i w dużych miastach. W większości tymczasowych punktów, szczególnie w restauracjach fast-food czy wszelkich zajazdach położonych przy publicznych drogach tranzytowych nie można liczyć jednak na prywatność. Jeśli przy stole z dodatkowymi wolnymi miejscami siedzi para, to inni mogą zawsze się dosiąść. W niektórych krajach, dobrze wychowane psy mogą również przyłączyć się do swojego pana przy stole, co może sprawiać problemy pewnym Kainitom.

Liczne środki transportu publicznego czy podróżowanie piechotą jest popularne tak dla żywych, jak i innych. Każde duże miasto ma międzynarodowe lotnisko, ale prawdopodobnie dla większości członków Rodziny i śmiertelników, najlepszym środkiem przemierzania kontynentu jest kolej. Linie kolejowe łączą duże miasta i małe wsie, a podróżowanie pierwszą klasą jest wygodne i ciekawe. Podróżowanie pociągami zapewnia niezbędną dla zachowania Maskarady prywatność, gdyż zawsze można zamówić prywatne przedziały za pomocą odpowiednich kontaktów…i oczywiście za odpowiednią cenę.

Wielu Europejczyków umie posługiwać się przynajmniej dwoma językami. Nie jest niczym nadzwyczajnym natrafienie na obywatela, który potrafi mówić innym językiem równie płynnie jak jego rodzimym oraz prowadzić krótką rozmowę w innym, trzecim języku. Podróżni spoza Kontynentu zazwyczaj z łatwością są w stanie nawiązać kontakt.

Obecnie, Europa znajduje się w punkcie zwrotnym. Ostatnie kilka lat, to czas zrywania wielu tradycyjnych przymierzy i zmian granic kilku państw. Wraz z wkraczaniem Europy w XXI wiek, parlamenty różnych państw dążą do ekonomicznego zjednoczenia kontynentu. Niestety, incydenty, takie jak spory na tle etnicznym w Bośni, niszczą nadzieje na rychłe zjednoczenie tradycyjnych kultur, języków i ludów Europy.

RODZINA EUROPY

Jeśli istnieje jakaś wspólna cecha wszystkich członków Rodziny z Europy to jest to z pewnością poszanowanie dla tradycji. Wiele wampirów tych ziem jest naprawdę starożytnych; niektórzy byli już starszyzną przez wieki, a wielu pamięta swoje życie wśród śmiertelników jeszcze z czasów poprzedzających narodziny Chrystusa. Długie wieki wykształciły między niektórymi więzi nie do zerwania, jak i uczyniły wielu dozgonnymi wrogami. Niektórzy starsi spędzili całe dekady spiskując przeciwko innym członkom Rodziny, którzy zaszli im za skórę wieki temu. Gniew i żądza zemsty tych mądrych i okrutnych wampirów przeraża młodszych Kainitów z Zachodu.

Prawa są surowe, działające według prawa Lextalionis; wśród Kainitów, prawo „oko za oko" może być traktowane aż nadto dosłownie. Tradycje są świętością, a złamanie którejkolwiek pociąga za sobą poważne konsekwencje. Maniery i obyczaje kierują powszednim życiem. Wysyłane zaproszenia, respekt dla dam i stosowanie się do „wszystkiego, co poprawne i prawe" definiuje egzystencję Kainitów na Kontynencie. Najbardziej poważnie traktowana jest sprawa potomstwa: przy tak dużych liczbach wampirów na jednym obszarze, problem wykarmienia dodatkowych gąb nie jest traktowany lekko.

W przeciwieństwie do ich odpowiedników z Zachodu, europejskie wampiry wciąż mają dużo respektu dla spraw związanych z rodowodami. Oczywiście nie ma nic zdrożnego w zwampiryzowaniu przez Ventra, ale jeśli jeden z twoich praojców parał się czarną magią, uciekał przed Gangrelami w Bitwie pod Hastings i żywił się wyłącznie krwią pokojówek to, no cóż, niezbyt chwalebne, prawda? Czyny ojców popełnione wieki temu – szczególnie te złe – powracają, by nawiedzać ich dzieci i wnuki po dzień ich Ostatecznej Śmierci. Szanowane rodowody są oczywiście rzadkością (bardzo trudno jest się wybić, a szczególnie łatwo spaść); ci, którzy mogą się nim poszczycić, mogą jednym słowem wpływać na rady i Konklawe, opierając się na honorowych czynach swojego praprzodka, którego wampiry nie musiały wcale nigdy spotkać.

Książęta są tutaj najwyższą władzą. W przeciwieństwie do ich odpowiedników z Nowego Świata, wielu europejskich książąt nie ma do dyspozycji rady w postaci starszyzny. Swoimi domenami rządzą twardą ręka, jako feudalni lordowie (zresztą feudałami wielu z nich było za życia). Podczas, gdy zaufani doradcy czy kompani nie są czymś niespotykanym, to książęta Europy ogólnie gardzą wszelkimi konceptami demokracji czy wspólnych rządów i uważają je za narzędzia anarchii i nieposłuszeństwa. Wielu książąt jest szóstej czy piątej generacji wampirami i posiada wystarczającą moc, by wymusić swoje rządy. Niewielu, którzy cenią sobie swoje nieżycie, odważa się mówić przeciwko temu, co większość uważa za tyranię... szczególnie, kiedy książęta nie mają wcale żadnych oporów przed ogłoszeniem Krwawych Łowów za najdrobniejsze z przewinień.

Bezwzględne rządy książąt, niechęć starszych wobec wprowadzania zmian i zmieniające się oblicze *rzeczywistej polityki* Europy stworzyły dziwaczny podział wśród społeczności wampirzej. Poniżej książąt i starszych, w hierarchii znajdują się obywatele, których często postrzegają ich przełożeni jako pseudoanarchistów. Ci młodzi (zwampiryzowani w okresie Oświecenia i później), idealizujący członkowie Rodziny pragną „oświeconych" zmian i głosów w sprawach rządowych. W większości, pragną oni wywalczyć swoje prawa drogą pokojowych rozmów raczej, niż krwią i strzelaniną na ulicach miast Europy. Poniżej owych obywateli, jednak, są rwący się do czynów nowicjusze i rzeczywiści anarchiści. Wampiry te burzą się będąc pod władzą starszych i pragną wywalczyć to, co oni uważają za wolność, wszelkimi koniecznymi środkami. Pośród innych taktyk, owi anarchiści często przyłączają się do grup terrorystycznych i gangów młodocianych śmiertelników, by angażować się w podkładanie bomb i inne formy terroryzmu wywołujące niepokoje wśród cywilów. Podczas, gdy świat przygotowuje się do wejścia w nowe tysiąclecie, Europa znajduje się na krawędzi poważnego kryzysu, gdzie książęta i starszyzna oraz obywatele i anarchiści szykują się do konfrontacji, z pewnością będzie to wojna, obejmująca cały kontynent.

Nastroje panujące w Europie to obawy przed nieznaną przyszłością znajdujące się pod przykrywką grubych warstw uprzejmej cywilizacyjnej grzeczności. Rzym i Paryż mogą zostać pochłonięte przez płomienie anarchii, a książęta innych miast, okazując nieco współczucia, nadal będą osądzać i wydawać wyroki surowe jak nigdy dotąd. Lecz, skryty głęboko w ich sercach zalążek strachu przypomina, że kiedyś ten ogień może przywiać do nich wiatr i pochłonąć ich dziedziny.

Istnieje wiele tematów odpowiednich sag mających miejsce w Europie. Można wciągnąć bohaterów do próby połączenia w przymierzu starszyzny z obywatelami i anarchistami, grając na ich wrodzonych instynktach samozachowawczych i pragnieniu pokoju. Inna saga może obejmować odkrycia i podróże, gdzie nowicjusze nie tylko odkryją swoje prawa jako członkowie Rodziny, ale również będą musieli przebrnąć przez labirynt starych obyczajów i dziwnych krajów. Dla graczy i Narratorów zainteresowanych historią, gra umieszczona w europejskim mieście w jakimś historycznym okresie może lepiej naświetlić dworskie maniery i moralność Rodziny Starego Lądu. Ambitny Narrator może również wypróbować siły w sadze dotyczącej katastroficznej wizji przyszłości, umożliwiając graczom odkrycie tego, co by się mogło stać, gdyby Rodzina Europy popadła w niepohamowaną anarchię i destrukcję. Mogłoby to także zaowocować długą sagą traktującą o odbudowie społeczności Rodziny.

KLANY

CAMARILLA

Europa jest miejscem narodzin Camarilli i to właśnie tutaj sekta posiada najwięcej władzy. Zachód może popaść w ruinę, żyjący w mrokach Trzeci Świat może zostać opanowany przez Lupinów i inne horrory, ale starszyzna Europy nie dopuści do rozbojów nieokrzesanego Sabatu i niesfornej młodzieży. Większość ze starszyzny Europy widzi Camarillę jako ostoję, która pomogła im przetrwać burzliwe czasy Inkwizycji, Rewolucji Anarchistów i wojen z Sabatem. Chociaż czasami znajdują oni protokoły i regulaminy Camarilli irytującymi i nawet zagrażającymi im, to nadal nie pozwolą oni na zastąpienie Camarilli demokracją czy jakimś innym nowym śmieciem.

Brujahowie

Europejscy Brujahowie znacznie różnią się od członków ich klanu z Ameryki. Niejednego Brujaha z Nowego Świata zszokowało to, że jego współklanowcy z Europy zachowują się jak Ventrowie. Głównie dominują Idealiści; wolą oni intelektualne debaty od gry w szachy w salonach czy całodobowych barach. Niepowodzenie zainspirowanej przez obywateli rewolucji komunistycznej jest największym rozczarowaniem europejskich Brujahów od czasów Kartaginy. Ci rozgoryczeni obywatele są najgłośniejszymi zwolennikami zmieniania staromodnych rządów.

Gangrelowie

Tam, gdzie niegdyś Gangrelowie żyli w dziewiczych lasach i na pustkowiach, „rozwój" szybko pochłania nieliczne pozostałe lasy Europy. Niektórzy Gangrelowie poddali się i przeprowadzili do obszarów zamieszkałych, a inni przyłączyli się do anarchistów uprawiając „ekoterroryzm". Dla Gangrelów Europy nadchodzi noc, kiedy to będą musiały albo rozpocząć otwartą wojnę z Lupinami albo zawrzeć jakoś pokój; nieliczne lasy pozostające na Kontynencie niedługo staną się zbyt ciasne, by pomieścić zarówno Kainitów, jak i Lupinów. Gangrelowie posiadający pieniądze i polityczne wpływy pomogli już Partii Zielonych we Francji.

Malkavianie

Ekscentryczność jest akceptowana w uprzejmej społeczności. Poza szczególnymi wyjątkami, członkowie Rodziny w Europie ogólnie tolerują Malkavianów. Prawdopodobnie najbardziej szokujące dla nie spodziewających się tego przybyszy, jest posiadanie przez kilka miast europejskich książąt, wywodzących się z klanu Malkavianów o niskich generacjach. Tak potężni i potencjalnie niebezpieczni Kainici są ostrożnie traktowani zarówno przez starszyznę, jak i obywateli czy nowicjuszy. Kilku Malkavianów wygłosiło straszne orzeczenia dotyczące nasilających się sporów pomiędzy członkami Rodziny Europy i, chociaż niechętnie się do tego przyznają, większość wampirów z uwagą przysłuchuje się tym bredniom.

Nosferatowie

Pomimo, że Nosferatowie są liczni w Europie i mają wiele schronień wśród starych ruin, katakumb i w podziemnych systemach transportu, to znajdują się również w niekorzystnej sytuacji. Większość z członków Rodziny z Europy gardzi i nienawidzi Nosferatów, postrzegając ich jako przeklętych i podłych. Dla wielu europejskich wampirów, Nosferatowie są nieodwracalnie skazani, nieważne jak szlachetne są ich czyny. Może to być wywołane ich ohydnym wyglądem, a może ich własnym przekonaniem, że są przeklęci, lub z obydwu powodów. Nosferatowie mogą mieć kilka sposobów rozwiązań prowadzących do sukcesu lub niepowodzenia dla każdej z trzech walczących na kontynencie frakcji. Komukolwiek uda się przeciągnąć na swoją stronę Nosferatów, zyska potężnego sprzymierzeńca

Toreadorowie

Europa jest centrum świata sztuki i naturalnie przyciąga niezliczone ilości Toreadorów. Przywódcy ich społeczności są nadzwyczaj milczący, ale intuicyjnie ich zamiary są pojmowane przez członków klanu. Starszyzna Toreadorów mieszkająca w takich centrach sztuki jak Paryż, Florencja czy Amsterdam, szydzi z napływu obcokrajowców dających do zrozumienia, że też są częścią świata sztuki Rodziny. Większość europejskich wampirów jest szczególnie lekceważąco nastawionych wobec amerykańskich artystów; ci Kainici uparcie trzymają się starych zasad porządków i dużych wymagań społeczności, preferując zagłębianie się w swoją sztukę od dostrzeżenia chaosu, który ich otacza.

Tremerowie

Wiedeń jest miastem Tremerów. To właśnie stąd potęga klanu i jego wpływy rozpościerają się na Europę i cały świat. Ponieważ od Tremerów wymaga się utrzymywania ścisłych kontaktów ze starszyzną z Wiednia, europejscy Tremerowie nie różnią się zbytnio od członków klanu w innych zakątkach świata. Co więcej, Tremerowie uwolnili się od narastających napięć pomiędzy starszymi, obywatelami a anarchistami.

Ventrowie

Klan Ventrów jest największym i najbardziej potężnym klanem w Europie, lecz jest podzielony, podobnie do europejskich Brujahów. Starszyzna klanu wierzy, że tylko silna władza i ścisłe przestrzeganie tradycji może stłumić aktualne niepokoje i zapobiec tragedii. Obywatele klanu pragną zjednoczyć wampiry Europy w koalicji (oczywiście, pod ich scentralizowaną kontrolą). Główną wadą klanu Ventrów jest to, że wierzą, iż tylko oni są w stanie rozwiązać aktualne problemy Europy. Starszyzna Ventrów nie chce, bez przymusu, słuchać starszyzny inny klanów co do metod i niezbędnych środków, jakie należy podjąć w celu zapobiegnięcia buntu obywateli. Frakcja, której uda się uzyskać hegemonię w klanie Ventrów będzie decydowała o kierunku podjętych przez inne klany Europy działań.

Pariasi

Europejscy Pariasi pod względem statusu w społeczności wampirzej są nawet niżej usytuowani niż Nosferatowie czy anarchiści; szanse spędzenia w spokoju ich nieżyć są bardzo małe. W Europie, rodzina krwi, bogactwo i wiek znaczą wszystko. Wszystkie klany i frakcje wypierają się Pariasów. Najlepsze, na co może liczyć Parias jest albo ucieczka do Ameryki, albo znalezienie sobie miejsca, gdzie mógłby żyć anonimowo.

Assamici

Z wyjątkiem Turcji, Assamici są bardzo nieliczni w Europie... ale może ulec to zmianie w każdej chwili. Posługując się Istambułem jako bazą, Assamici powoli rozprzestrzeniają się po różnych enklawach na całym kontynencie. Trzymają się na uboczu, cierpliwie czekając, by wkroczyć na scenę, kiedy narastające napięcie wśród europejskich członków Rodziny przekroczy punkt kulminacyjny. Kilku europejskich książąt i starszych zaczęło już szukać usług Assamitów – a więcej niż kilka operacji terrorystycznych w miastach Europy było efektem umów zawieranych z Assamitami.

Wyznawcy Seta

Setyci są stosunkowo nieliczni w Europie, chociaż wraz ze znoszeniem surowych praw zakazujących handelu narkotykami w Holandii, starszyzna klanu zaczęła rozpatrywać ekspansję na Niderlandy. Pewna ekspansja na wschodnią Europę i do krajów położonych nad Morzem Śródziemnym umożliwiła im przyłączenie się do działalności gangów. Podobnie jak Assamici, Wyznawcy Seta przyglądają się trwającym zmianom w rozłożeniu sił w Europie i ostrożnie rozpowszechnili pogłoski, że można liczyć na ich usługi, oczywiście za odpowiednią cenę.

Giovanni

Tak jak pod każdym innym względem, Giovanni pozostają neutralni wobec sporów Rodziny Europy. Pomnażają oni nieustannie swoje bogactwo, szukając dojścia do Szwajcarii, Niemiec i Niderlandów. Z niecierpliwością oczekują nocy, kiedy to będą w stanie zaoferować asystę wszystkim stronom konfliktu w Europie, uzyskując tym sposobem przywileje i możliwości podporządkowania sobie innych klanów. Ich kontrola nad Wenecją jest absolutna i większość członków Rodziny stara się unikać miasta.

Ravnos

Ravnos migrują po całej Europie. Obecnie spotyka się ich w większości krajów, które nadal zamieszkiwane są przez klany Cyganów. Starszyzna Camarilli nie

toleruje tego „pospólstwa" bardziej niż Nosferatów; widzą oni w Ravnos zwykłych złodziei i awanturników. Ravnos można spotkać na większości głównych festiwali odbywających się w Europie, bawiących zarówno wampiry, jak i ludzi swoimi sztuczkami kuglarskimi, muzyką pobudzającą krew i dzikimi tańcami.

Sabat

Sabat nie jest w najmniejszym stopniu tak silny w Europie jak w obydwu Amerykach – ale sekta powoli rośnie. Francja, Niemcy, Włochy i Skandynawia wszystkie posiadają małe, ale rosnące komórki Sabatu, a wschodnia Europa stanie za kilka lat wobec poważnego zagrożenia ze strony Sabatu. Hiszpania nadal jest domem dla licznych Sabatników. Dominacja Camarilli w Europie jest nadal zbyt silna, by Sabat mógł przeprowadzić otwarty atak, ale pierwsze ich kroki są złą wróżbą dla Camarilli na przyszłe tysiąclecie.

Lasombra

Klan ten ma swoje historyczne korzenie w Hiszpanii i utrzymuje tam swoją dominację. Wiele miast hiszpańskich i kilka włoskich jest rządzonych przez arcybiskupów Lasombry. Niektórzy odszczepieńcy Lasombry zamieszkują i są respektowani w miastach Camarilli i chociaż ich liczba jest niewielka, to jest ich więcej niż Lasombra Sabatu chcieliby wierzyć.

Tzimisce

Ku frustracji ich rywali z Sabatu, kilku starożytnych Tzimisce nadal posiada schronienia we wschodniej Europie. Jednak, pomimo zajmowanych przez nich pozycji, Tzimisce europejscy bardziej garną się do naukowych rozmyślań niż do Jyhad. Niektórzy ze starszyzny Tzimisce mają kontakty z Innconu z Gór Karpackich. Tzimisce z Sabatu, szczególnie chore z tęsknoty za domem latorośle neofeudalistycznych sekt, wykorzystali upadek komunizmu i wojny domowe we wschodniej Europie jako przesłony, by zdobyć nowe terytoria na kontynencie. Szykuje się wojna o domeny, przy której walki w Kosowie będą wyglądały na zabawę dzieci.

Innconu

Europa jest rajem dla Innconu. Większość szuka samotności w odizolowanych górskich dolinach Karpat i Alp lub małych wysepkach położonych na Morzu Śródziemnym lub Bałtyku. Bardzo nieliczni członkowie Innconu mieszkają w dużych miastach pamiętając cudowne noce okresu Starożytności, kiedy takie miasta jak Paryż były tylko niewielkimi wioskami. Europejscy członkowie Innconu należą do najbardziej starożytnych członków Rodziny świata i chciwie pilnują swojej prywatności. Ich dwa główne cele są takie same jak przed wiekami: osiągnąć porządne traktowanie dla rodzaju ludzkiego i nie dać się wciągnąć do udziału w Jyhad. Innconu umieścili lojalne ghule i dzieci w różnych częściach Europy, by pilnowały rozwoju konfliktów między starszyzną, obywatelami a anarchistami. Również uważnie obserwują nadciągające nad Europę czarne chmury Sabatu.

Inne istoty

Wilkołaki

Lupini ze wszelkich plemion poza Uktenami i Wendigo istnieją w znacznych, choć jest ich coraz mniej, ilościach w obrębie całej Europy. Kontynent ten jest tradycyjnym domem dla Srebrnych Kłów, Czarnych Furii,

Władców Cienia i Błotników. Członkowie tych plemion i przedstawiciele tej samej rasy nadal mieszkają jako rodziny we wsiach. Podczas, gdy Gangrelowie czasami mają jakieś pokojowe interesy z tymi dumnymi istotami, to ogień nienawiści, jaką żywią Lupini Europy do wampirów jest wyjątkowo gorący. Spotkanie wampira z Lupinem zazwyczaj kończy się przelewem krwi.

Magowie

Jako centrum nauki przez ponad tysiąc lat, Europę zamieszkuje wielu magów, zarówno z Tradycji, jak i Technokracji. Mroczne kulty nadal istnieją w ciemnych, zapomnianych grotach, a więcej niż jeden mag oszalał na tej starożytnej ziemi. Bramy do wielu starożytnych Fundacji znajdują się w wielu mistycznych lokalizacjach. Pomimo podjętych środków ostrożności, możliwe jest, żeby wampir odwiedzający Europę musiał stawić czoła Prawdziwej Magyi. Skoro członkowie Rodziny z Europy mogą chwalić się starożytnymi korzeniami i mocami, to również dotyczy to europejskich magów. Każdy wampir powinien zachowywać największą ostrożność, jeśli będzie miał do czynienia z tymi czarnoksiężnikami.

Upiory

Wojna i śmierć były częścią życia Europy od tysięcy lat, a legiony zagubionych dusz są ich wynikiem. Pola bitewne, więzienia, obozy koncentracyjne i miejsca tortur na całym kontynencie są zamieszkane przez dusze, które pozostają na ziemi zamiast podążać dalej. Większość z członków Rodziny nie ma żadnego pojęcia o ich istnieniu, przez co mają niewiele z nimi do czynienia.

Przemienni

Europa jest centrum sztuk pięknych, jak i wspaniałej sztuki rzemieślniczej, a wielu przemiennych znalazło ten kontynent bogatym źródłem snów i Uroku. Równoważy to duże nagromadzenie miast, przemoc krajów bałkańskich i szybki ubytek nietkniętych przez cywilizację krajobrazów naturalnych. Kithaini Europy, rozpaczliwie trzymający się swoich źródeł Uroku, unikają za wszelką cenę członków Rodziny, traktując ich zimne sposoby i doczesny styl życia jako strasznie banalne.

Stowarzyszenie Leopolda

Członkowie Rodziny Europy mają dobre powody, by obawiać się Inkwizycji. Wieki temu, inkwizytorzy podpalili pierwsze stosy, by ogień mógł pochłonąć heretyków i czarownice. Czasy się zmieniły, ale metody Stowarzyszenia Leopolda pozostają, niestety, wciąż tymi ze Średniowiecza. Ilość wiedzy jaką posiada Stowarzyszenie o członkach Rodziny ciągle rośnie. Niepokojące doniesienia o zniknięciach członków Rodziny wciąż docierają do uszu książąt Europy i chociaż anarchiści wyśmiewają pomysł, że odpowiedzialna za to może być grupa śmiertelnych fanatyków, to starsi i nawet obywatele traktują takie twierdzenia całkiem poważnie.

Arcanum

Domy Kapitulne Arcanum istnieją we wszystkich dużych miastach Europy. Większość członków Arcanum marzy o dostaniu posady w Europie; źródła wiedzy są tam niemalże nieskończone. Kilku członków europejskich Domów Kapitulnych pragnie spotkać się z wampirem, by do ich zbiorów wiedzy dodać trochę tej dotyczącej nieumarłych. Jeśli miało już to miejsce, to żaden Kainita nie wspominał o tym.

Zakończenie

Scena polityczna Europy ulega raptownym zmianom i nikt nie jest w stanie przewidzieć, co się może wydarzyć przed końcem wieku. To, co zostało tutaj powiedziane jest zaledwie tylko cząstką tego, co może zaoferować Europa Rodzinie; nie powinno traktować się tego tekstu jako jedynego przewodnika dla turystów. Członkowie Rodziny wymienieni na łamach tego tekstu prezentują albo główne polityczne ugrupowania danego kraju albo ciekawe regionalne przykłady. Nie przedstawiają oni całości populacji wampirzej Europy, ale mogą służyć Narratorowi jako źródła pomysłów, tak, że będzie on w stanie stworzyć własne tematy i plany w obrębie konkretnych regionów.

Francja

Historia Rodziny Francji jest ściśle powiązana z dziejami jej śmiertelnej ludności. Francuzi cieszyli się wieloma złotymi wiekami z powodu nieprzerwanego protektoratu Toreadorów, nie tylko w Paryżu, ale i w Cannes i wzdłuż całego Wybrzeża Lazurowego. Również Idealiści Brujahów potajemnie sponsorowali licznych filozofów, jakich zrodziła Francja. W większości krajów europejskich Ventrowie trzymają wodze, nie dotyczy to jednak Francji. Niebieską Krew irytuje ich niemożność uzyskania więcej niż tylko marnego naparstka wpływów na ten kraj. Duże miasta są schronieniami dla znienawidzonych Nosferatów i — chociaż Toreadorowie niechętnie to przyznają – kryjówkami dla kilku Sabatników. Malkavianie mają niezłą zabawę jako inspiracje wśród dziwacznych artystów. Południowe i wschodnie góry są domem dla sporej liczby Gangrelów, a Tremerowie w poszukiwaniu rytuałów i starożytnych tekstów czają się w wiejskich i miejskich bibliotekach i uniwersytetach. Francja, ze swoim szczególnym zamiłowaniem do kultury, piękna i radości życia, wydaje się być idealnym miejscem dla Rodziny.

Jednak, pod wieloma względami, francuska społeczność wampirów jest ograniczona w poglądach i ospała. Starsi często rozwodzą się o świetlanej przeszłości, ale rzadko kiedy spoglądają ku nadciągającej mrocznej przyszłości. Toreadorowie zazdrośnie pilnują swojej absolutnej władzy przed pozostałymi klanami. Chociaż członkowie Rodziny spoza kraju mogą spodziewać się iście królewskiego przyjęcia pod każdym względem, to silna ksenofobia płynie w krwi rodzimych wampirów. Kainici Francji w swojej dumie kroczą po bardzo niebezpiecznej drodze, a kilku rozsądnych spośród nich obawia się już o zachowanie pokoju.

Paryż

Wieczne miasto, Paryż, jest równie ważnym centrum dla duszy Francji, jak każda stolica innego kraju świata. Zbudowany na brzegach Sekwany, Paryż podzielony jest na 20 sektorów, zwanych Arrondissementami. W mieście znajdują się setki restauracji, muzeów, archiwów, teatrów i osobliwych dzielnic w stylu cygańskim nawiedzanych przez licznych artystów i druciarzy. Chociaż jest ono tradycyjną stolicą społeczności Toreadorów, to zamieszkują ją nieliczni Malkavianie, inspirujący śmiertelników w ich dziwaczny sposób. Starszyzna Paryża stworzyła i zniszczyła więcej artystów niż kiedykolwiek większość amerykańskich Toreadorów będzie w stanie spotkać.

Francois Villon z klanu Toreadorów jest Księciem Paryża. Rządzi on Miastem Świateł i jego ulubionym interesem – modą, z miejsca władzy Toreadorów, położonego w pierwszym Arrondissemencie, w Luwrze. Jego słowa są niepodważalne, jeśli dotyczy to sztuki i kultury, nie tylko w Paryżu, ale i na obszarze całej Francji, jak i w „cywilizowanym" świecie. Szczególnie lubi piękne kobiety i wiele sławnych modelek oddało swoje *vitae* księciu Paryża.

Jednak są i tacy, których zmęczyły długie wieki rządów Toreadorów. Idealiści Brujahów domagają się prawa wpływania na władzę, uważając, że na to zapracowali. Nosferatowie widzą Paryż jako miasto, gdzie ich poczucie piękna powinno być uznawane. Miasto to jest również domem dla pewnej liczby anarchistów, którzy chcą przemocą doprowadzić do zniesienia twardego reżimu. Co gorsza, grupa Sabatników zamieszkuje 19 i 20 Arrondissementy, wśród dzielnic starych rzeźni, zamieszkiwanych przez niższe klasy. Ostatnio udało się im zdobyć nowych rekrutów ze społecznej elity Paryża i wydaje się, że miasto to, tak sztucznie idealne i spokojne, może równie dobrze upaść, gnijąc od środka.

Bordeaux i Kraina Win

Scentralizowana w Bordeaux i wzdłuż południowego wybrzeża Atlantyku, kraina win Francji znajduje się poza trasą większości przybyszów. Lecz to właśnie tutaj słynne chateaux, jak Latou i Margaux, oferują przykłady najlepszego stylu życia na francuskiej farmie. Ludzie są przyjaźni, ale zachowują rezerwę wobec obcych i są trochę podejrzliwi. Członkowie klanu Gangrelów zamieszkują te obszary; w większości są oni bardzo starzy i posiadają rodziny ghuli, przestrzegające praw Maskarady.

Monaco

Ten malutki kraj jest protektoratem francuskim od 1861 roku, ale ród Grimaldich, najstarsza europejska dynastia królewska, rządziła tu od czasów wczesnego Średniowiecza. To, z czego tak niewielu zdaje sobie sprawę, to powiązania, jakie posiada dynastia – osłabione z upływem wieków, ale nadal istniejące – z rodem Grimaldich z Sabatu. Mając olbrzymie bogactwa, tajni agenci Grimaldich działają wśród śmiertelnych i wampirzych turystów, zawierając umowy i łącząc Sabat ze światem śmiertelników. Może z powodu tych powiązań, Monaco jest pełne turystów. Najsławniejszy nawet tutaj jest wyścig samochodowy Grand Prix.

Francois Villon, Książę Paryża

Tło: Francois przyciągnął uwagę Matuzalema, Heleny, kiedy przemierzała ona miasteczko Paryż w poszukiwaniu Menele. Francois był lingwistą z aspiracjami poślubienia dziedziczki ze szlachetnego rodu, a Helena dała mu więcej niż mogło mu się kiedykolwiek marzyć. Francois spędził wiele z pierwszych lat nieżycia na dworze, kształcąc język francuski. Jego elegancka figura była szczególnie uwielbiana w XVI wieku przez słynną intrygantkę, królową wdowę, Katarzynę Medycejską. Kiedy Henryk Navarre stał się królem, Francois spędził czas odwiedzając innych członków Rodziny w całej Francji i powrócił do Paryża jako potomek Villona w okresie panowania Króla Słońce, Ludwika XIV. Francois służył jako namiestnik królewski swojego władcy do czasów Rewolucji, kiedy został zmuszony do ucieczki do Anglii. Kiedy powrócił w okresie panowania Napoleona, Francois zjednoczył Toreadorów, ogłosił Paryż swoją domeną, a siebie księciem. Z bólem przypomina on sobie okres wygnania i pozostaje we Francji od 1790 roku.

Wygląd: Francois jest wysokim, pociągającym mężczyzną z czarnymi włosami i brązowymi oczyma. Nosi elegancko skrojone garnitury z fantazyjnymi krawatami i pali najlepsze cygara, jakie można dostać.

Kreacja bohatera: Jesteś, generalnie mówiąc, wzorem dobrych manier i wymagasz tego samego od swoich poddanych, ale głęboko w sercu podziwiasz błazeństwa anarchistów, dopóki nie stwarzają one bezpośredniego zagrożenia. Podkreślasz swoją idealną znajomość francuskiego wobec wszystkich, którzy nie mieli tego szczęścia, żeby urodzić się w twoim rodzinnym kraju.

L'Epuisette

Tło: Dziewczyna z ubogiego rodu o głosie syreny; życie L'Epuisette zmieniło się raz na zawsze kiedy wystąpiła w operze Cavalli'ego *Serse*, by uczcić małżeństwo Ludwika XIV. Audric St., Thierry, powiernik Księcia Paryża, szybko uzyskał pozwolenie na zwampiryzowanie tego cudu z Provence, gdyż nigdy dotąd Toreadorowie nie zostali tak głęboko poruszeniu głosem śmiertelnika.

L'Epuisette nie była w stanie zaakceptować swojego nowego życia; przetrwała te długie lata tylko dzięki swojej muzyce. Kiedy wybuchła francuska Rewolucja, szukała schronienia w Wielkiej Brytanii, lecz zanim udało się jej dotrzeć do przejścia w Calais, napadli na nią chłopi. Dziewczyna uciekła, zapadła się pod ziemię i popadła w letarg na 200 lat. Przebudziła się w 1991 roku i próbowała dotrzeć do Paryża w poszukiwaniu pomocy u swojego Ojca, ale tuż przed miastem znów wpadła w ręce swoich wrogów, tym razem Sabatu. Obecnie, L'Epuisette jest idealnym szpiegiem Sabatu. Nikt w Paryżu nie podejrzewa, że jej prawdziwa motywacja to odkrycie tajemnic miasta i wierne doniesienie o tym członkom jej sfory. Jako starszy członek Toreadorów Paryża, ma schronienie w 14 Arrondissemencie; ma również dom wśród swojej sfory w 19 Arrondissemencie niedaleko starych rzeźni.

Wygląd: Drobna piękność z mleczną cerą i hebanowymi lokami, L'Epuisette przyciąga wzrok innych nawet, kiedy milczy. Lecz kiedy zacznie już śpiewać lub mówić w tej niskiej, słodkiej tonacji, jest cudem nawet wśród rodziny.

Kreacja bohatera: O łagodnym głosie, delikatna i pozornie nieszkodliwa, zazwyczaj puszczasz prowokacje mimo uszu, wierząc że lepiej jest nie dać się wciągnąć zbyt głęboko w sprawy innych. Jednak ukryte w głębi serca jest pożądanie bycia akceptowaną jako część grupy. Przynajmniej wśród Sabatników masz jakiś cel i przyjaciół, którzy zawsze mogą ci doradzić.

Niderlandy: Holandia, Belgia i Luksemburg

Niderlandy posiadają kilka naturalnych barier i lokalizację o strategicznej wartości, przez co obszar ten jest oczywistą drogą dla wszelkich wojsk inwazyjnych. Duża część terenów położona jest poniżej poziomu morza, nie zalewana, dzięki olbrzymim tamom i szczegółowo opracowanym systemom odwadniającym. Całe miasta są zalewane, kiedy tamy nie wytrzymują naporu wody. Ten cenny rejon był okupowany przez prawie każde z wielkich mocarstw Europy, a taka historia wykształciła w ludności zdolność do symulowania poddaństwa i zadowolenia nawet wówczas, kiedy spiskują przeciw okupantom.

Niderlandy wychowały wielu wspaniałych artystów: Van Eyck, Van Gogh, Rembrandt i Ruisadael z Holandii; Breughel, Rubens i Van Dyck z Belgii. Obszar ten jest również sławny ze względu na jego architekturę i chociaż wiele padło ofiarą zniszczeń licznych wojen, to miasta zdobią gotyckie wieże i stare ratusze.

Chociaż każdy z nich pozostaje autonomiczny, to książęta Niderlandów utworzyli przymierze zwane Konsorcjum. Komunikacja między poszczególnymi domenami jest bezpłatna i otwarta, a pomoc zawsze jest chętnie oferowana potrzebującym. W obliczu zagrożenia, niderlandzkie księstwa działają niczym jedno państwo. Rodzina Niderlandów nauczyła się z licznych doświadczeń, że nie mogą pozwolić sobie na drobne utarczki o władzę; wspólne działanie zapewnia im miejsce wśród najpotężniejszych z domen.

Chociaż obszar ten jest domeną dla wampirów wszelkich klanów Camarilli, to dominują Ventrowie. Toreadorowie stanowią również potęgę, dominując w świecie mody, filmu, muzyki i malarstwa. Nosferatowie są tutaj bardziej respektowani niż gdziekolwiek indziej w Europie, głównie z powodu ich szczególnie rozwiniętej sieci informacyjnej.

Holandia

Chociaż rząd ma siedzibę w Hadze, to Amsterdam jest stolicą i centrum finansowym Holandii. Amsterdam zbudowany jest niemalże na 100 wyspach połączonych setkami mostów. Turystów często zadziwia w tym mieście poczucie porządku, którego zazwyczaj nie znajduje się w miastach tych rozmiarów. Książę Holandii z klanu Ventrów, Arjan Voorthies, jest niezwykle uzdolniony, chociaż nie udało mu się powstrzymać wtargnięcia Giovannich do jego domeny.

Belgia

Belgowie są mistrzami sztuki kompromisu, zawsze znajdując rozwiązania zadowalające wszystkie strony w trudnych sprawach, dotyczących kultury i polityki. W rzeczywistej stolicy Europy pójście na kompromis jest szczególnie przydatną umiejętnością. Ważniejsze miasta to: Antwerpia, słynna z handlu diamentami, Bruksela, centrum NATO, Europejskiej Unii i Konsorcjum; oraz Ypres, gdzie kilku członków Rodziny spoczywa w letargu pod polami bitewnymi. Miasteczko wypoczynkowe Spa jest sławne na cały świat z powodu leczniczych właściwości jego źródeł. Niegdyś było dostępne tylko dla bogaczy i ludzi władzy Europy. Obecnie jest centrum turystycznym ze wspaniałymi hotelami i eleganckimi willami. Toreadorowie wciąż są tutaj liczni, chociaż krążą pogłoski, że Nosferatowie zamieszkują okoliczne jaskinie i groty.

Luksemburg

Historia Wielkiego Księstwa Luksemburga jest historią zawziętości i walki o wolność przed wszelkimi najeźdźcami. Motto narodu brzmi: Chcemy pozostać tymi, którymi jesteśmy. W XIII wieku, przywódca śmiertelników, hrabina Ermesinde, scentralizowała władzę, nadała pozycje dworskie raczej wedle kompetencji poszczególnych jednostek, niż wedle heraldyki i ogłosiła wiele niespotykanych do tej pory i skandalicznych praw dla jej poddanych. Naród rósł w potęgę i zdobywał wpływy do XV wieku; strategiczna lokalizacja Luksemburga i potencjalna potęga spowodowały, że była ona rządzona przez różnych europejskich regentów do połowy XIX wieku.

Zarówno śmiertelnicy, jak i nieliczni członkowie Rodziny zamieszkujący Luksemburg kiedykolwiek, zapomnieli o dniach, kiedy cieszyli się wolnością niespotykaną wówczas gdziekolwiek indziej w Europie. Podczas okupacji niemieckiej w trakcie II wojny światowej, ludność Luksemburga stawiała czoła Nazistom odważnymi czynami sił oporu. Po wojnie, ci, którzy przeżyli odbudowali zdewastowany kraj i stworzyli jeden z najbardziej uprzemysłowionych narodów świata. Przemysł hutniczy jest bardzo rozwinięty, lecz i bankowość i turystyka są również szczególnie dochodowymi przemysłami.

Księżna Corrie mieszka w mieście Luksemburg, ale twierdzi, że cały kraj jest jej domeną, a jej podwładni sprawują nadzór nad wszelkimi innymi miastami. Chociaż wywodzą się z różnych klanów, to członkowie Rodziny odzwierciedlają stosunek śmiertelników do Luksemburga, że jest on raczej

kwestią świadomości obywateli, niż tylko krajem: czasami wydają się być bardziej lojalni wobec ich charyzmatycznej księżnej niż ich własnych klanów.

Corrie Tinbergen, Księżna Luksemburga

Tło: Urodzona w Luksemburgu, Corrie ledwie wyrosła z dzieciństwa, kiedy przejęła kontrolę Wielkiego Księstwa w 1867 r.; jest ona nadzwyczaj młoda jak na europejską księżną. Kieruje nią pragnienie zachowania autonomii i wolności dla jej śmiertelnych poddanych, natomiast jej silna osobowość pociąga wszystkich, prócz najchłodniejszych z członków Rodziny, do przyłączenia się do jej sprawy. Chociaż Konsorcjum istnieje z konieczności, Corrie nadaje siły i życia temu przymierzu i inspiruje do działania jego członków.

Wygląd: Corrie ma jasno niebieskie oczy i złote włosy upięte w eleganckie fryzury. Jest całkiem wysoka, ma budowę ciała atletki i zazwyczaj patrzy ludziom prosto w oczy. Kiedy nie załatwia spraw z Konsorcjum, lubi nosić neowiktoriańskie stroje; podczas formalnych spotkań, nosi dobrej jakości włoskie lub francuskie garsonki.

Kreacja bohatera: Gdybyś była żywą istotą to żyłabyś i oddychała z wielką pasją. Cokolwiek powiesz przepełnione jest siłą, nie ważne jak kontrowersyjny jest temat. W twoich oczach pali się ogień równie silny jak twoje osądy. Jednak, pomimo tego zapału, nie oczekujesz od innych dzielenia twojego poświęcenia; twój niespodziewany brak naiwności zaskoczył starszyznę już wiele wieków temu.

Klan: Brujahowie
Natura: Wizjoner
Postawa: Twórca
Generacja: 7
Rok Zjednoczenia: 1860
Wiek pozorny: 24 lata
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Odporność 5
Atrybuty Społeczne: Charyzma 6, Oddziaływanie 4, Wygląd 5
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 3, Refleks 4
Talenty: Aktorstwo 2, Czujność 3, Walka Wręcz 4, Dyplomacja 5, Empatia 4, Ekspresja 4, Intryga 3, Autorytet 4, Maskarada 3, Publiczne Przemawiane 4, Instynkt Uliczny 3, Spryt 3
Umiejętności: Debatowanie 4, Prowadzenie 2, Etykieta 3, Strzelectwo 2, Szermierka 3, Muzyka 2, Skradanie się 2, Styl 2
Wiedza: Znajomość Terenu (Luksemburg) 3, Wiedza o Camarilli 2, Znajomość Miasta 2, Wiedza o Klanie 3, Finanse 3, Lingwistyka 5, Polityka 3, Medycyna 1
Dyscypliny: Nadwrażliwość 3, Akceleracja 4, Dominacja 1, Potencja 3, Prezencja 5
Cechy Pozycji: Trzoda 2, Wpływy 3, Mienie 4, Świta 5
Cechy Charakteru: Sumienie 4, Samokontrola 5, Odwaga 5
Człowieczeństwo: 8
Siła Woli: 10
Wady/Zalety: Żelazna Wola, Odporność na Więzy Krwi, Spokojne Serce

Hendrik Van Dyck

Tło: Niewielu jest świadomych przynależności klanowej Hendrika, a ci którzy myślą, że wiedzą, twierdzą, że jest on Odszczepieńcem. W rzeczywistości, jest on ósmej generacji Lasombrą i przywódcą Sabatu. Chociaż Camarilla nie ufa mu do końca, to nie daje on im żadnego powodu, by podważać jego lojalność. Działa jak większość europejskich Sabatników, by uzyskać władzę: uparcie i powoli. Zbyt szybkie i liczne osiągnięcia z pewnością zwróciłyby na siebie uwagę Camarilli i podburzyły do akcji, a miejscowy Sabat musiałby leczyć po tym rany. Tak też Hendrik zdradza nowo przybyłych Camarilli wpływając korzystnie na swoją opinię i odciąga uwagę od działalności „lokalnego" Sabatu. Jego agenci w Amsterdamie wykryli prawdopodobnie nową działalność Giovannich; Hendrik jest szczególnie wyczulony na to, aby przypadkiem znienawidzony klan nie zaistniał w mieście.

Wygląd: Hendrika otacza aura ukrytej mocy. Jest on średniego wzrostu, z brązowymi włosami i niebieskimi oczyma. Jest całkiem przystojny na klasyczny sposób. Z powodu jego szczupłej figury i dumnego noszenia się, wydaje się być większym mężczyzną niż w rzeczywistości jest. Hendrik nigdy nie nosi niczego innego, jak tylko elegancki garnitur.

Kreacja bohatera: Jesteś twardy i dokładny we wszystkim co robisz. Twoja misja jest zbyt ważna, by móc pozwolić sobie na błędy, które mogłyby wszystko zaprzepaścić. Zawsze masz gotowe wytłumaczenie dla księcia czy członka starszyzny, w przypadku gdy zaczęli oni wątpić w twoją rzeczywistą motywację.

SKANDYNAWIA: DANIA, NORWEGIA, SZWECJA, FINLANDIA I ISLANDIA

Spośród wszystkich narodów Europy w państwach skandynawskich istnieją prawdopodobnie najbardziej postępowe rządy. Olbrzymie ilości pieniędzy przeznaczane są na edukację, opiekę społeczną i pogramy dla emerytów.

Zaledwie kilka wampirów zdecydowało się tutaj mieszkać, ponieważ pół roku muszą spędzać w letargu wynikającym z efektu „midnight sun", to znaczy zjawiska zorzy polarnej. Najdawniej przybyłymi tu członkami Rodziny byli Gangrelowie, którzy przyłączyli się do wędrujących plemion Wikingów. Wczesne lata Średniowiecza były świadkiem przybycia na półwysep Ventrów, Brujahów i Toreadorów. Książęta zgodnie współpracowali ze sobą i zwoływali regularnie spotkania w celu przedyskutowania spraw dotyczących Rodziny. To, czy byli oni wzorcem dla Konsorcjum Niderlandów, czy też było na odwrót, pozostaje zagadką. Nadal jednak, obydwie grupy miewały podobne pomysły, które dały pozytywne efekty.

Głównym zagrożeniem dla tego pokojowego współistnienia jest alarmująco duży napływ anarchistów do Skandynawii. Podsycane przez sfrustrowanych Brujahów z głównego lądu Europy i kierowane przez groźną grupę starożytnych Gangrelów, którzy zwą się Walkiriami, śmiertelnicy, jak i członkowie Rodziny dali się wciągnąć w bezsensowne akty przemocy i destrukcji. Samozwańcza przywódczyni Walkirii, Brunhilde, podobno była odpowiedzialna za zabójstwo premiera Olafa Palme w 1986 roku. Książęta wolą chować głowy pod śnieg w nadziei, że anarchiści po prostu odejdą.

Wszyscy przybysze traktowani są uprzejmie, niczym członkowie rodziny, nawet jeśli na ulicach wybuchają wówczas bomby. Niedługo jednak książęta będą musieli jakoś przeciwdziałać, w przeciwnym wypadku utracą wszystko, na co tak ciężko pracowali.

Finlandia, która ma liczniejszą i starszą populację wampirów niż pozostałe kraje, ma jeszcze jeden problem: starożytnego i obłąkanego Malkaviana zwanego Louhi. Przez pewien czas krążyły nawet pogłoski, że próbowała stworzyć okrutny rytuał polegający na powstrzymaniu promieni słonecznych. Chociaż żaden taki rytuał nie istnieje, członkowie Rodziny znający „Kraj Mroków" (jak czasami jest zwana Finlandia) nie zapomnieli o Louhi. Podobnie jak i w przypadku anarchistów czy Walkirii, nikt nie wie, co powinno się zrobić z zagrożeniem, jakie ona stwarza.

NIEMCY

Niemcy są krajem małych królestw i państw-miast, które zjednoczyły się w latach 1870-1871. Proklamowano wtedy Cesarstwo Niemieckie z Cesarzem Wilhelmem I pruskim i Kanclerzem Ottonem von Bismarkiem. Każdy z książąt z klanu Ventrów rządzący niemieckim miastem uważa się za potomka królów, którzy niegdyś poprzysięgli wierność Świętemu Cesarzowi Rzymu. Większość z tych starych władców nie jest w stanie zrozumieć społeczności współczesnego świata; wciąż myślą, że mogą manipulować wydarzeniami świata dziennego jak to czynili wieki temu. Większość z nich nadal przesyła wiadomości za pomocą kurierów, chociaż ich ghule czy nowicjusze, zamiast galopować na koniach, obecnie korzystają z pociągów czy autostrad szybkiego ruchu.

Starożytni Ventrowie uważają się za arystokratów i pilnują swoich majątków przed innymi klanami. Toreadorowie również roszczą sobie prawo do niektórych terenów, ale muszą na razie zadowolić się spełzającymi na niczym grami na scenie politycznej. Rozwój sztuk odzwierciedla tę strukturę; niemieckie kontrybucje dla sztuki, muzyki i literatury zazwyczaj są wariacjami tego samego tematu, sprytne przeróbki tego, co już istnieje lub dodanie kolejnych znaczeń prostemu motywowi.

Berlin

Berlin jest miastem w okresie przejściowym. Podział na wschodni i zachodni Berlin nie wpłynął znacząco na Rodzinę miasta; po prostu to przeczekali. Kilku Idealistów z Brujahów próbowało wywołać rewolucję i na Zachodzie, ale zagubiło się to wszystko w napływie dolarów z Ameryki. Wszelkiego rodzaju wpływy współzawodniczą o Berlin: Ventrowie pracują nad odbudową ich wpływów w świecie doczesnym, Toreadorowie starają się odnowić komunikację między Zachodem a Wschodem, Brujahowie starają się otrząsnąć z upadku Rewolucji, Pariasowie starają się nie zostawać w tyle, a Malkavianie i Nosferatowie robią, co chcą. Tremerowie natomiast nie wykazują zainteresowania; mają już wpływy w Australii, która jest dla nich równie dobra i na dodatek bez żadnych negatywnych historycznych powikłań.

Czarny Las

Ostatni wielki obszar nietknięty przez człowieka w Europie, Czarny Las jest miejscem schronienia zarówno dla Gangrelów, jak i Lupinów. Uciekli tu przed wojnami i podczas powojennego okresu odbudowy. Pomiędzy obydwoma rasami istnieje niepewny pokój; żadna ze stron nie chce dopuścić do przemocy, która mogłaby przyciągnąć uwagę z zewnątrz. Mała grupa Sabatników również działa na granicy Czarnego Lasu, głównie wokół schronienia niedaleko Freiburga.

Dolina Renu

Malownicze zamki nadal są popularnymi atrakcjami turystycznymi położonymi wzdłuż rzeki Ren, a dla członka Rodziny, który ma sprawy do załatwienia w Niemczech lub, który po prostu chce zabawić tutaj przez krótki czas, jest idealnym lokum. Stąd, wampir może załatwiać sprawy w głównych centrach handlowych Niemczech takich jak Monachium, Frankfurt i Bonn, czy ma łatwy dostęp do takich centrów kultury jak Heidelberg.

AUSTRIA

Austria jest sercem obszaru, który niegdyś był Imperium Habsburgów. Przez wieki, Habsburgowie utrzymywali władzę nad Europą dzięki małżeństwom między dynastiami i sofistycznym przymierzom. Austria jest również ojczyzną klanu czarnoksiężników Tremerów. Od czasu jego zniesławionych narodzin, Klan Tremerów blisko współpracował z Ventrami, wpływając na Wielkie Imperium Pruskie, które za czasów świetności rozpościerało się na obszarze całej Europy. Wspólnota ta zdawała egzamin dopóki niemiecki klan Ventrów zdecydował się na podporządkowanie siłą reszty Europy tuż przed II wojną światową. Tremerowie przyłączyli się do działań wojennych chociaż woleliby podstęp i zdradę. Kiedy stało się oczywiste, że Trójprzymierze pokona Trójporozumienie, Tremerowie wycofali swoje poparcie i skierowali swoją uwagą na ojczyznę, fortyfikując swoje bazy władzy i próbując zmniejszyć ich straty.

Wiedeń, który dla Przebudzonych zawsze był obozem wojskowym, stał się miastem podlegającym prawom wojennym. Ktoś, nie będący obywatelem miasta musiał przedstawić odpowiednie dowody dokumentujące cel jego pobytu, w przeciwnym wypadku był oskarżony przez Tremerów o szpiegostwo. Ghule patrolowały ulice za dnia, a nowicjusze nocą. Nawet działalność Nosferatów była ściśle kontrolowana. Kiedy stało się oczywiste, że obwinieni za wojnę zostaną głównie Ventrowie i Niemcy, Tremerowie mogli odprężyć się, ale nawet dzisiaj Lizawka musi mieć lepszy powód, niż tylko odwiedzenie domu Mozarta, by móc spokojnie przejechać przez Wiedeń. Rada nadzwyczaj krótko trzyma Toreadorów, ograniczając ich wpływy do dziedzin sztuki, zakazując im wszelkiej działalności na scenie politycznej. W konsekwencji, Wiedeń stał się jednym z największych ośrodków kultury świata.

SZWAJCARIA I LIECHTENSTEIN

Szwajcarii udało się utrzymać dumną tradycję własnych rządów od XIII wieku, z długotrwałym dobrobytem osiągniętym zupełną neutralnością. Szwajcarzy mają silne poczucie obowiązku i etyki, a ich wysiłki uczyniły kraj jednym z najbardziej pięknych i dobrze utrzymanych narodów na świecie. Słynna z krajobrazów, banków, sera, czekolady i zegarków, Szwajcaria jest również centrum międzynarodowej polityki. Genewa jest miejscem spotkań Inconnu i innych stowarzyszeń Rodziny. Na przestrzeni wieków wpływali na nią Niemcy, Francuzi i Włosi, a prawie wszyscy jej obywatele potrafią posługiwać się, przynajmniej w stopniu podstawowym każdym z tych języków. Starszyzna Rodziny potrafi posługiwać się „rodzimym" językiem romańskim, a zarówno wampiry, jak i śmiertelnicy znają angielski.

Nadal jednak, niewielu członków Rodziny zamieszkuje tu na stałe, ze względu na surowe prawa Domeny, wymuszane przez Księcia Guillaume, piątej generacji Brujaha, rządzącego całym krajem. Nalega on na szkolenie wojskowe członków Rodziny i trzody; w domu każdego obywatela można znaleźć takie przedmioty jak karabin, hełm i maska gazowa. Bankierzy z Ventrów „Gnome" z Zurichu, chociaż nadal dominujący w świecie ekonomii, muszą obecnie zadowolić się wpływami na ich działalność Giovannich z Włoch. Niektórzy z członków Rodziny są wrogo nastawieni wobec nowych przybyszów, ale jak dotąd Giovanni zachowywali się godnie i w zgodzie z Tradycjami. Guillaume nie toleruje żadnej przemocy w bankowości, więc Ventrowie mogą tylko zgrzytać kłami i czekać, aż Giovanni popełnią jakiś śmiertelny błąd.

Książę Guillaume, respektowany w Inconnu i jeden z nielicznych członków Rodziny, któremu udało się osiągnąć Golkondę, nie angażuje się w conocne drugoplanowe sprawy, poświęcając się raczej „całości" Europy. Obecnie najbardziej interesuje go Konsorcjum; rosnące napięcie między starszyzną, anarchistami a obywatelami oraz tajemniczymi zdarzeniami w Rosji.

Lichtenstein jest częścią domeny Księcia Guillaume. Z jego wspaniałymi starymi zamkami, wydajnym rolnictwem i przemysłem lekkim, jest idealnym miejscem na wakacje dla wielu członków Rodziny. Książę często

pozwala gościom lub wampirom, ubiegającym się o pozwolenie na pobyt w Szwajcarii, pozostawać tutaj podczas, gdy on sprawdza autentyczność ich listów uwierzytelniających.

WŁOCHY

Podobnie do członków Rodziny z Grecji i Hiszpanii, wampiry Włoch po prostu nie wykazują się żadną kooperacją czy strategicznym planowaniem. Wolą kłócić się między sobą i podtrzymywać wiekowe sprzeczki o to, kto najechał na czyje miasto i tym podobne. W rezultacie cierpią na tym miasta. Większość włoskich książąt należy do klanu Brujahów, Toreadorów lub Ventrów (chociaż Mediolan rządzony jest przez arcybiskupa z Lasombry). Prawie wszyscy żyją przeszłością, tęskniąc za czasami swojej młodości. Wielu z tych wiekowych członków Rodziny nosi nadal stare stroje i nieustannie opowiada o starych wykroczeniach i dawno utraconych bogactwach. Rządzenie miastami pozostaje w rękach młodszych wampirów. Wielu z nich jest skorumpowanych i niekompetentnych, jeśli nie są wręcz despotami.

Chociaż stare wampiry przyglądają się uroczym, bardziej „cywilizowanym" czasom, nadal srogo karzą nawet za najmniejsze przewinienie. Nawet goście, którzy popełnią przypadkowe czy niezamierzone faux pas podlegają tym prawom. Włochy mają wiele do zaoferowania członkom Rodziny, ale zalety te nie są warte ryzyka, jakie wiąże się z odwiedzeniem kraju. Niejeden gość po wypowiedzeniu niezbyt fortunnej uwagi, został nabity na pal i pozostawiony na pastwę świtu, gdzieś na jakimś osamotnionym stoku.

Rzeczywista władza we Włoszech znajduje się w rękach Giovannich. Inne klany obawiają się Giovannich, chociaż otwarcie się do tego nie przyznają. Giovanni powoli przejmują dochodowe dziedziny starszyzny i szukają środków szybszej ekspansji w Europejskiej Wspólnocie Gospodarczej. Nikt nie wykazuje chęci podważania władzy Giovannich, a tym bardziej nie chce się im przeciwstawiać.

Wenecja

Budowla, która góruje nad Wenecją to forteca Klanu Giovannich, potocznie zwana Mauzoleum. Ten olbrzymi czarny wieżowiec, niezbyt dobrze zamaskowany jako bank, rzuca cień na słynne kanały i starożytne budowle miasta. Goście, członkowie Rodziny, przybywający do miasta mogą liczyć w najlepszym przypadku na wrogie spojrzenia i chłodne powitanie; w najgorszym – przyjęcie przez Giovannich może mieć o wiele bardziej nieprzyjemne formy. Członkowie Rodziny mający choć odrobinę rozumu, nie odwiedzają Wenecji z własnej woli.

Jednak Nosferatowie, pomimo lęku przed Giovannimi, są dość liczni w mieście. Przekazują oni tutaj w tajemnicy informacje i starają się pozostawać w ukryciu przed Giovannimi, którzy regularnie na nich polują. Wenecja była również przez ostatnie kilka lat miejscem Konklaw Camarilli, a wśród starszyzny Europy krążą pogłoski, że miasto znów powinno znaleźć się pod ich kontrolą.

Mediolan

Handlowe i artystyczne miasto Mediolan, rządzone przez Giangaleazzo – potężnego arcybiskupa z Lasombry, jest nie na rękę Camarilli. Giangaleazzo doprowadził do podpisania kruchego paktu o nieagresji z sąsiednimi domenami podlegającymi Camarilli, co jest dla nich korzystne, gdyż jakiekolwiek próby usunięcia starożytnego Stróża mogłyby okazać się niezmiernie kosztowne. Giangaleazzo spędza większość swojego czasu na przeszukiwaniu opustoszałych sal słynnej katedry Mediolańskiej, goszcząc od czasu do czasu członków Sabatu i podtrzymując kontakty ze swym starym przyjacielem, Arcybiskupem Monćadą z Madrytu

Rzym

Jeśli Wenecję uważa się za niebezpieczne miasto z powodu Giovannich, to Rzym jest poważnym zagrożeniem ze względu na jego śmiertelników należących do Stowarzyszenia Leopolda. Rzym jest główną siedzibą tego stowarzyszenia. Tutaj znajdują się zbiory najświętszych i najdroższych im tekstów, włączając w to fragmenty *Księgi Noda* i zapisy dotyczące potężniejszych członków Rodziny, Lupinów i magów. Niejeden z członków tego stowarzyszenia ma Prawdziwą Wiarę, a wielu członków Rodziny ma złe przeczucia, kiedy tu przyjeżdża, nadal jednak, tak jak w przypadku Wenecji i jej Giovannich, wielu Toreadorów ryzykuje ściągnięcie na siebie gniewu Inkwizycji i przyjeżdża do miasta, by ujrzeć jego bezcenne dzieła sztuki. Nosferatowie są liczni w mieście, a Camarilla pokłada nadzieję w Szczurach Ścieków, wierząc że uda się im zdobyć więcej informacji dotyczących Stowarzyszenia Leopolda i jego siedzib.

Malta

Mała, lecz strategicznie ważna wyspa, Malta była rządzona przez zakon rycerski w czasach Średniowiecza i Renesansu, a do 1964 roku należała do Wielkiej Brytanii. Ventrowie znad Morza Śródziemnego od dawna wykorzystywali Maltę jako poligon do szkolenia ich ghuli i tych, których uważali za kandydatów do zwampiryzowania.

San Marino

San Marino było schronieniem dla chrześcijan, którzy uciekali przed represjami rzymskimi w IV wieku naszej ery. Dziś jest to mała, niezależna i bogata republika, której źródłami zysku są w równym stopniu przemysł, rolnictwo i produkcja win. Co więcej, San Marino jest bastionem dla Arcanum; to tutaj Arcanum ma jeden ze swoich najsilniejszych Domów Kapitulnych. Obserwacje prowadzone zarówno przez Mafię, jak i Ventrów Malty zwróciły na tę małą republikę sporo uwagi.

Hiszpania i Portugalia

Na Półwysepie Iberyjskim występuje istna mieszanina członków Rodziny. Można tutaj znaleźć przedstawicieli niemal każdego klanu i filozofii, począwszy od starszyzny Lasombry po młodych anarchistów Gangrelów i mocno tutaj osadzonych Sabatników, którzy czasami działają w przebraniu anarchistów lub separatystów baskijskich. Podziały wśród klanów i różnice wiekowe wywołują nieustannie konflikty wśród członków Rodziny. Rzadko kiedy udaje się osiągnąć cokolwiek wartościowego. Klan Lasombra ma tutaj swoje historyczne korzenie, a Hiszpania jest wyjątkowa wśród krajów europejskich ze względu na to, że większość jej „książąt" jest w rzeczywistości arcybiskupami z Lasombra.

Jedną z zalet tego miejsca jest rozwój sztuki. Toreadorska opieka, jaką otoczone jest Muzeum Prado w Madrycie, ocaliła bezcenne dzieła sztuki przed ogniem anarchistów. Chociaż członkowie klanu Toreadorów nigdy nie byli w stanie zebrać odpowiednich dowodów, kilku starszych członków podejrzewa, że Tremerowie, zazdrośni o ich władzę w Lizbonie, kolaborowali, by wywołać wielkie trzęsienie ziemi na półwyspie w 1755 r.

Madryt

Stolica Hiszpanii jest domem potężnego Arcybiskupa Monćada z klanu Lasombra. Camarilla trzyma się z daleka – nawet Egzekutor nie odważyłby się przeciwstawić Monćadzie w jego domenie. Jak dotąd istnieje, zawsze ciepło witając przybywających Strażników w potrzebie spowiedzi i wysyłając ich dalej w świat z błogosławieństwem na popełnianie nowych grzechów.

Barcelona

Największe miasto Hiszpanii, Barcelona, przeżyła gwałtowny rozwój i odrodzenie szczególnie z powodu Olimpiady, która odbywała się tu niedawno. Miasto jest jedną wielką mieszanką – tolerującą wszelkie style życia i wolność ekspresji (nawet Toreadorowie Camarilli i Lasombra Sabatu współistnieją tutaj ze sporadycznymi wybuchami przemocy).

Barcelona jest słynna wśród członków Rodziny z powodu jej święta *Dia de los Muertes* (Dnia Zmarłych). Społeczne podziały i zasady są ignorowane tej nocy, zastępowane dzikimi tańcami i zniesławionym konkursem o najlepszy kostium, który zazwyczaj wygrywają Malkavianie. Bardziej mrocznym zwyczajem jest koronowanie „Księcia Wampirów". Ktoś zostaje zwampiryzowany na początku wieczoru i nadana jest mu całkowita władza nad Rodziną Europy. Taka osoba może robić co chce i rozkazywać aż do nastania świtu, kiedy zostaje zadźgana kołkami i spalona przez pierwsze promienie słoneczne. Lasombra świętują również bankiet *Palla Grande* i bal każdej nocy Święta Zmarłych. Nowicjusze uważają zaproszenie na tę uroczystość za oznakę uznania wśród starszyzny. Ludzcy goście zazwyczaj stają się głównym daniem, chociaż kilku zostaje wybranych jako potencjalnych potomków przez tych, którym pozwolono na stworzenie potomstwa. W przeszłości, „Książę Wampirów" czasami uczestniczył w balu lub wywodził się ze śmiertelnych gości tej uroczystości.

Toledo

Osławione przez jego broń, jedwab i wełnę, Toledo znane jest również wśród Przebudzonych jako miejsce władzy magów i Tremerów. Pierwsi mają Fundację w Sociedad de la Luz, podczas gdy Tremerowie utrzymują główną bazę w Fundacji de los Reyes. Po długich wiekach walk, żadnej ze stron nie udało się uzyskać przewagi.

Mała grupa Nosferatów mieszka w Toledo, trzymając się z daleka od głównej sceny. Jednak, sytuacja ta może się niedługo nagle zmienić. Na północ od Toledo znajduje się małe miasteczko Marqueda, gdzie mauretański zamek stoi osamotniony na uboczu. Widziano tam światła w nocy, a wśród członków Rodziny i wśród magów krążą pogłoski, że jakiś nowy porządek przejął to miejsce w posiadanie, ktoś kto może wszystko zmienić...

Andora

Chociaż formalnie rządzony przez Francję i Hiszpanię, ten malutki górzysty kraj w rzeczywistości od ponad 700 lat sam się rządzi. Zyski kraju pochodzą głównie z turystyki.

Starożytny, wywodzący się z ludu Basków Gangrel, zwany Rufus, poluje nocami w andoriańskich lasach. Mieszkając wysoko w Pirenejach, Rufus i kilku jego sprzymierzeńców, przyglądają się chaosowi, który powoli zaczyna obejmować Hiszpanię. Pozostając w ścisłych kontaktach zarówno z anarchistami, jak i starszyzną Gangrelów, Rufus jest zdecydowany powstrzymać szaleństwo, powoli rozprzestrzeniające się na całym Półwyspie Iberyjskim.

GRECJA

Jak za starożytnych czasów, członkowie Rodziny z Grecji przysięgają wierność jednemu państwu-miastu. Książęta Aten, Sparty czy Salonik nie mają wiele rzeczywistej władzy, a kraj jest beznadziejnie podzielony. Większość ze starszych to Toreadorowie, z małą domieszką członków Malkavianów, Ventrów, Brujahów i Gangrelów; Tremerowie są rzadkością w Grecji. Nosferatom Grecja zazwyczaj przypada do gustu, gdyż większość pozostałych wampirów jest zbyt zajęta własnymi gierkami politycznymi, aby mieć wystarczająco dużo czasu na czepianie się innych.

Również Sabat skierował swoje zainteresowania na Grecję, uważając że wkroczenie do tego kraju byłoby łatwe i nie zwróciłoby niczyjej uwagi. Odłam rodzin ghuli Tzimisce zamieszkuje te tereny, czekając na sygnał do ataku od swoich panów.

Grecki styl życia jest swobodny i beztroski. Nie trzeba wielu powodów, żeby zorganizować zabawę z dużą ilością jedzenia i alkoholu. Taniec jest pasją Greków, a członkowie Rodziny nie różnią się pod tym względem od śmiertelnych; jest to wybrany rodzaj sztuki praktykowanej przez licznych Toreadorów. Czasami tancerza tak pochłonie muzyka, że zapomina o wschodzie słońca i musi w ostatniej chwili szukać schronienia, w przeciwnym razie czeka go Ostateczna Śmierć.

Kreta

Grecja obejmuje setki małych wysepek, ale prawdopodobnie najbardziej godna wspomnienia jest Kreta. Turyści podczas przechadzek wzdłuż wybrzeża mogą tutaj w świetle księżyca przyglądać się pracy rybaków, albo zwiedzać starożytne pałace minojskie w Knossos i zobaczyć słynne malowidła tancerzy i byków. Członkowie Rodziny mogą również zapragnąć odwiedzić Wyrocznię z Knossos, by zadać jej pytania dotyczące ich losu i przyszłości. Ukryta wśród ruin Wyrocznia przekazuje swoje prorocze sny tym, którzy są w stanie zaoferować jej coś ciekawego i traktują ją z należytym respektem. Wyrocznia nie przyjmuje zapłaty pieniężnej, woli ładne świecidełka, stare księgi i rzadkie *vitae*. Jeśli ściągnie się na siebie jej gniew, to jej lojalny ochroniarz bez wahania wyrzuci takiego osobnika, nie ważne czy będzie to książę czy marny nowicjusz.

Erianthe, Wyrocznia Knossos

Tło: Dzieciobójstwo, szczególnie małych dziewczynek, wśród Greków było okrutne, lecz powszechne. Erianthe została porzucona na schodach pałacu w Knossos, a jej rodzice nigdy nie dowiedzieli się o tym, że zabrała ją pewna staruszka, która zamieszkiwała rozpadające się ruiny. Teofania, wróżbitka z klanu Malkavian, wychowała Erianthe i nauczyła ją tajemnic wyroczni. Dziewczynka służyła Theofanii jako ghul przez ponad dwa wieki. Kiedy Teofania odczuła potrzebę opuszczenia Krety, zwampiryzowała Erianthe i pozostawiła ją jako swoją następczynię w świątyni, strzeżonej zgodnie z tradycją przez trzy Czarne Furie, które postrzegały szaleństwo i nieśmiertelność po śmierci Wyroczni jako boskie natchnienie. Erianthe żyła w osamotnieniu, od czasu do czasu odwiedzana przez gości spośród Przebudzonych, szukających jej rady i towarzystwa Furii. Z wyjątkiem Argusa, nikt nie pozostaje przy niej zbyt długo.

Wygląd: Czarnowłosa Erianthe zazwyczaj ukazuje się przybyszom jako ładna młoda dziewczyna wchodząca w wiek dojrzały. W zależności od gościa, może ona również przybierać za pomocą swojej Niewidoczności formę kobiety w kwiecie wieku lub starej jędzy, naśladując tym sposobem trzy Przeznaczenia: Clotho, Lachesis i Atropos.

Kreacja bohatera: Zawsze zachowujesz się dostojnie, lecz zawsze cierpisz na depresję. Po każdej udanej przepowiedni popadasz w czarne humory, odmawiasz przyjmowania pożywienia i czasami nawet nie zgadzasz się na schronienie przed nadciągającym świtem. Czasami kiedy spoglądasz na migoczące wody Morza Egejskiego pragniesz skoczyć w jego fale. Gdyby nie Argus i pilnujące cię Furie, prawdopodobnie taki byłyby twój los już dawno temu.

Argus Theophilides

Tło: Sklepikarz z Aten – Argus, padł ofiarą strasznego pożaru, który pochłonął najbiedniejszą dzielnicę miasta. Chociaż udało mu się uciec przed płomieniami i uniknąć poparzenia, miał problemy z oddychaniem przez wiele kolejnych miesięcy; co gorsze utracił cały dorobek życia. Zapity i opuszczony, gotowy był na swój koniec w jakimś czarnym zaułku, kiedy jakiś stary mężczyzna wgryzł mu się w szyję. Argus zmarł, ale darowano mu nowe istnienie, bardziej mroczne, niż to poprzednie.

Zwampiryzowanie i przystosowanie się do nocnego życia wampira nie odpowiadało mu. Opuścił swojego szalonego Ojca zaledwie po kilku miesiącach, podążając za pogłoskami krążącymi wśród Nosferatów z Aten o wróżbitce na Krecie. Śpiąc w ciągu dnia w opustoszałych świątyniach i podróżując pieszo nocą, Argus dotarł na Kretę i... zakochał się. W Erianthe ujrzał kogoś, kto potrzebował opieki i chociaż z początku niechętna wobec jego propozycji, wyrocznia w końcu się zgodziła. Argus był jej wiernym stróżem od początku wieku, a układ ten pasuje obojgu.

Wygląd: Argus jest ohydnym potworem o postrzępionych siwych włosach i wyłupiastych ciemnych oczach. Ma niewielki garb i porytą zmarszczkami starą twarz. Jego kończyny są pokręcone, niczym konary starego drzewa.

Kreacja bohatera: Będziesz chronił Erianthe za wszelką cenę, a oznacza to również chronienie jej przed samą sobą. W twoich oczach jest ona świętą, prawdziwym skarbem wśród członków Rodziny.

EUROPA WSCHODNIA

Żaden inny zakątek Europy nie posiada wampirów o tak starożytnych rodowodach i wielkich mocach jak wschodnie ziemie kontynentu. Występują tu niemalże wszystkie klany, począwszy od wiekowych Nosferatów, po dzikich Ravnos i watahy Gangrelów, które biegają wraz z Lupinami. Europa Wschodnia jest zniesławionym terenem, z którego wywodzą się okrutni Tzimisce; zamieszkują ją również liczni członkowie Inconnu. Jest też, o czym wie niewielu, schronieniem dla Tremerów, którzy założyli swój klan za pomocą skradzionego *vitae* Tzimisce w Karpatach. Europa Wschodnia jest najbardziej dzikim obszarem tego kontynentu, pełna tajemnic i nieznanych zagrożeń.

Upadek komunizmu we Wschodniej Europie był czymś więcej niż tylko ciosem dla psychologii Brujahów. Stworzył on pustkę we władzy, którą chętnie wypełnił Sabat – szczególnie, co zrozumiałe, członkowie Tzimisce. Najstarsi spośród Tzimisce pamiętają noce zabawy i ucztowania, kiedy cieszyli się oni absolutną władzą nad Wschodem. Wielu gotowych było na wszystko, aby tylko odzyskać minioną władzę i glorię. Niektóre miasta są tutaj nadal rządzone przez książęta z klanów Tzimisce, nie podlegających Sabatowi, a subtelne spiski Fanatyków nieustannie zaogniają sytuację we Wschodniej Europie dążąc do upadku tych władców.

Polska

Polska jest niespodziewanie dogodnym schronieniem dla wielu spośród Przebudzonych. Liczni Lupini zamieszkują okolice Karpat na południu, a Fundacja magów zamieszkuje w nadmorskim mieście Frombork, poszukując tam wszelkich zagubionych prac Kopernika. Kraków jest przemiłą mieszanką starych zabytków i nowoczesnych konstrukcji modernizującego się narodu. Chociaż niewielu członków Rodziny mieszkało tu niegdyś, to obecnie wielu Toreadorów, Tzimisce i Brujahów spogląda z nowym zainteresowaniem ku temu miastu.

Republika Czeska i Słowacja

Republika Czeska, w której skład wchodzą Czechy i Morawy, jest niesamowicie bogata w złoża mineralne, górnictwo i przemysł. Jej stolica, Praga, jest centrum kultury i nauki; wielu słynnych Czechów ma swój wkład w muzyce, literaturze i kinematografii. Opery, symfonie i chóry są hojnie finansowane, przez co miasto jest popularne wśród Toreadorów; w rzeczywistości, sam Książę Vasily wywodzi się z tego klanu. Jednak kraj stoi wobec wielu poważnych problemów ekologicznych. Większość terenów republiki znajduje się na granicy ekologicznej katastrofy, a kryzys jest jeszcze gorszy niż na Słowacji. Aby pomóc w akcji „sprzątania" Książę Vasily nawiązał ścisłe kontakty z Niemcami i liczy na pomoc innych krajów. Chociaż Lupini z chęcią zaoferowaliby swoją współpracę, to szukanie u nich pomocy wydaje się zbyt ryzykowne dla Rodziny.

Sabat, pod naciskiem Tzimisce, chciwie spogląda ku Pradze. Tzimisce doskonale pamiętają starożytne noce poświęcone nauce, spędzone w magicznym mieście, a Fanatycy daliby wiele, aby znów móc przemierzać korytarze wybudowanego przez Przemysła Zamku Praskiego.

Węgry, Rumunia, Albania i Bułgaria

Kraje te były niegdyś prowincjami ottomańskimi do czasu wywalczenia niepodległości w XIX wieku. Węgry mają bogate rolnictwo i leśnictwo, podczas gdy Rumunia posiada drogocenne złoża ropy naftowej, niedaleko Bukaresztu. Bułgaria, z jej ciekawym wybrzeżem, stała się popularnym ośrod-

kiem turystycznym, podczas gdy Albania nadal jest bardzo biednym i nielicznym narodem zmuszonym do proszenia o pomoc jej sprzymierzeńców.

Wrogość między Węgrami a Rumunami rośnie z dnia na dzień, a wojna jest niemiłą, acz prawdopodobną perspektywą. Duża część Karpat, łącznie z Transylwanią, znajduje się w Rumunii, a jednak niedawno miejsce to stało się przerażające zarówno dla Rodziny, jak i dla śmiertelników. Z powodu obłąkańczej polityki opierającej się na strachu, prowadzonej przez ostatniego dyktatora Nikolae Ceausescu, który zanegował możliwość występowania AIDS w kraju, krew całego narodu została zakażona. Cierpienia za jego panowania były niewyobrażalne i dopiero po jego obaleniu i egzekucji w 1989 r. można było podjąć próby wyleczenia narodu.

Większość z najstarszych członków Rodziny zamieszkuje te obszary, pamiętając jeszcze noce w starożytności sprzed władzy Kościoła, kiedy to Lupini wyli po nocach, a magowie odprawiali święte rytuały w tajemnicy. W rzeczywistości, Sofia i Bukareszt nadal są rządzone przez książęta z klanu Tzimisce, członków Sprzysiężenia Oradei, mających połączenie z Innconem. Co się zaś tyczy samych Inconnu, to większość z nich zdecydowała się przebywać w ukryciu i uniknąć wciągnięcia w nieustannie zmieniającą się politykę tego regionu. Również z obawą spoglądają ku Rosji. Pomimo kontaktów wśród licznych Ravnos na tym obszarze, którzy pełnią rolę agentów, Inconnu nie są w stanie dowiedzieć się czegokolwiek o tym, co się dzieje w Rosji. Z narastającymi obawami, rozpatrują teraz następny kierunek swoich działań.

Republiki Byłej Jugosławii

Historia tego regionu jest długa i skomplikowana. Ostatnio straszne skandale miały tu miejsce i wydaje się, że nie istnieje żadne rozwiązanie, pomimo licznych prób wprowadzenia pokoju w tych regionach przez różne mocarstwa świata. Kiedy w latach osiemdziesiątych naszego wieku wybuchły nowe walki domowe, większość z członków Rodziny uciekła, szukając schronienia w Republice Czech, na Węgrzech w Rumunii, Grecji i Bułgarii. Co gorsza, członkowie Tzimisce z Sabatu i Odszczepieńcy Gangrelów wykorzystali panujący chaos i śmierć w celu infiltracji regionu w małych grupkach. Mord będzie trwał dłużej, podczas gdy oni będą walczyli o władzę.

Hedeon Jarosławicz

Tło: Ten zły do szpiku kości i przebiegły członek Rodziny nie martwi się niczym innym poza swoją władzą. Przez wieki, jego działania doprowadziły go do szczytów władzy, tylko po to, by znów stoczyć go na dno. Wpływy Hedeona znacznie zmniejszyły się wraz z upadkiem komunizmu, gdyż miał on liczne sługi wśród elity komunistycznej. Obecnie z niechęcią stara się odnowić kontakty ze sforami Sabatu w krajach bałkańskich w nadziei na odzyskanie władzy.

Hedeon uważa wszelkie życie (i nieżycie) za przydatne, jeśli służy jego celom. Jego główne schronienie, zamek we wschodniej Polsce, jest strzeżone przez szlachtę, ghule, które zostały odmienione za pomocą cechy Zniekształcenia. Te nieczyste stworzenia mają pazury, pokrywającą ciało naturalną zbroję i nadrzędne cechy fizyczne. Pracujący w kopalniach Hedeona zostali również zmienieni tak, aby mogli efektywniej pracować. Wsie położone w okolicy jego zamku przepełnione są ghulami, którzy piją wodę ze skażonych jego *vitae* studni, przez co są związani Więzami Krwi z Jarosławiczem. Inni wieśniacy są zabierani i wykorzystywani jako króliki doświadczalne w różnych okrutnych doświadczeniach. Niektórzy stali się żywymi pułapkami w jego lochach lub są żyjącymi częściami pokojów jego fortecy.

Członkowie Rodziny, którzy ulegną jego władzy będą mieli szczęście, jeśli zostaną wysączeni z krwi od razu, gdyż Hedeon potwierdza złą reputację swego klanu dotyczącą zamiłowania do tortur. Ci, którym uda się przeżyć, zostają z nim powiązani Więzami Krwi. Razem z pół tuzinem potomstwa, wykorzystuje te ofiary do swoich intryg. Jednym z ostatnich sukcesów Hedeona było wrobienie Sabatu w poprowadzenie Krucjaty przeciwko siłom Camarilli w Szczecinie, w Polsce. Skończyło się to wzajemnym zniszczeniem obydwu stron. Dodatkowo, potomek Hedeona – Elica, stała się księżną miasta w całym tym zamieszaniu.

Członkom Innconu udaje się całkiem nieźle udaremniać bardziej oczywiste intrygi Jarosławicza, ale nawet oni nie mają żadnego pojęcia o rozmiarach zła, jakie czyni. Jak na ironię, inni starożytni Fanatycy, szczególnie członkowie Sprzysiężenia Oradei, której jest on członkiem, są odpowiedzialni za opóźnienia w rozprzestrzenianiu się władzy Hedeona. Jednak, z powodu chaosu, jaki przyniósł ze sobą Sabat, jego przeciwnicy mało mają okazji do powstrzymywania go. Jest on na dobrej drodze do przejęcia kontroli nad Ligą i przez to nad całą Wschodnią Europą.

Wygląd: Hedeon ma typowo słowiański typ urody. Jest wysokim mężczyzną o grubych kościach, a jego ciemne proste włosy opadają mu aż do ramion. Błysk w jego oczach odzwierciedla horrory, do jakich jest zdolny.

Kreacja bohatera: Czerpiesz dużą przyjemność w zadawaniu bólu i mąk, zarówno tych fizycznych, jak i psychicznych. Jednak, jesteś przede wszystkim szlachcicem i zawsze pamiętasz o dobrych manierach. Nawet kiedy okaleczasz ludzi czy wampiry, mówisz w sposób kulturalny i posługujesz się ozdobnymi frazesami, nigdy nie podnosząc głosu, nawet by zagłuszyć krzyki swoich ofiar.

Klan: Tzimisce
Natura: Ekscentryk
Postawa: Autokrata
Generacja: 5
Rok Zjednoczenia: 412 n.e.
Wiek pozorny: 30 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 6, Zręczność 6, Odporność 7
Atrybuty Społeczne: Charyzma 6, Oddziaływanie 7, Wygląd 7
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 6, Refleks 7
Talenty: Czujność 3, Atletyka 4, Walka Wręcz 5, Uniki 4, Empatia 4, Zastraszanie 3, Autorytet 5, Spryt 6
Umiejętności: Oswajanie 1, Przemiana Ciała 7, Etykieta 2, Strzelectwo 2, Szermierka 6, Skradanie się 4, Torturowanie 3
Wiedza: Znajomość Terenu: Wschodnia Europa (Węgry) 5, Wiedza o Rodzinie 2, Lingwistyka 5, Nauka Wojskowa 3, Polityka 6

Dyscypliny: Animalizm 7, Nadwrażliwość 7, Akceleracja 4, Dominacja 7, Wytrzymałość 4, Potencja 4, Prezencja 5, Transformacja 5, Taumaturgia 2, Zniekształcenie 8
Rytuały: (1) Ochrona Świętego Schronienia, Przebudzenie z Werwą, Zaklęcie Pasterza, (2) Panowanie nad Krwią, Ochrona przed Ghulami
Cechy Pozycji: Znajomości 4, Trzoda 5, Wpływy 4, Mienie 5, Świta 5, Status 5
Cechy Charakteru: Sumienie 0, Samokontrola 5, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 0
Siła Woli: 9

ROSJA, UKRAINA, BIAŁORUŚ, ESTONIA, LITWA, ŁOTWA I MOŁDAWIA

Do czasów panowania Piotra Wielkiego, członkowie Rodziny byli w Rosji stosunkowo nieliczni. Wcześniej, Rosja była polem bitewnym między Lupinami a Tzimisce, ale podczas rządów Piotra, wielu członków Rodziny napotkało tu bogaty kraj pełen ludności i wszelkich innych źródeł. Toreadorowie w szczególności dostrzegli tu sposobność pokierowania rozwojem rosyjskich muzyków i pisarzy. Obecność Rodziny w Rosji stale się powiększała, a Lupini niewiele mogli zrobić, by temu przeciwdziałać.

W 1917 roku, Brujahowie okazali się w najbardziej korzystnym położeniu. Przyłączając się do Lenina i jego sprzymierzeńców, wywołali komunistyczną rewolucję w trakcie trwania I wojny światowej. Podczas, gdy zamach stanu okazał się sukcesem, ostatni car i jego rodzina zostali zamordowani. Plan Brujahów okazał się mieć drugą, negatywną stronę. Nieporozumienie co do formy rządów, jakie miały być stworzone, wywołały na pewien czas wojnę domową. Frakcje Brujahów kłóciły się miedzy sobą, a ludność Związku Radzieckiego tylko na tym cierpiała.

Nagle, w 1990 roku zaszła zmiana. Borys Jelcyn doszedł do władzy. Zaczęły się reformy. Związek Radziecki rozpadł się na kilka niezależnych państw. Plany Brujahów zostały niespodziewanie pokrzyżowane. Skąd wzięły się te zmiany?

W 1991 roku otrzymaliśmy odpowiedź. Jeden po drugim, wpływowi członkowie Rodziny zaczęli znikać, a kiedy klany połączyły się, by przeciwdziałać kryzysowi, było już za późno. Starożytna członkini Nosferatów, Baba Jaga obudziła się ze swojego długiego snu; pochłonęła smakowite ciała swoich pobratymców i znów zdominowała krainę niedźwiedzia. Dzięki jej mocom, Przebudzeni nie mogą opuścić Rosji, jeśli znajdą się w jej granicach. Podczas, gdy Baba Jaga i jej siły starają się odizolować Rosję od reszty świata, prawdopodobnie z jakichś mistycznych powodów, komunikacja z krajem staje się coraz rzadsza.

Głównym wrogiem Baby Jagi jest Durga Syn, stara członkini Ravnos, która podobno była niegdyś uczennicą Baby Jagi. Durga Syn dąży do zakończenia reżimu Baby Jagi i przywrócenia w Rosji pokoju i dobrobytu. Członkowie Rodziny i inni Przebudzeni nie mają dużego wyboru w Rosji; mogą zaryzykować wszystko i przyłączyć się do Durgi Syn, lub zostać przeklęci i przyłączyć się do obecnie tryumfującej Baby Jagi. Tym, którzy będą próbowali się ukryć i nie angażować, nie uda się długo przetrwać zanim wybór zostanie na nich wymuszony.

Prawdopodobnie najsmutniejsze w tej sadze jest to, że Rosja i jej byłe republiki mają tak wiele do zaoferowania członkom Rodziny. Tutaj znajdują się krainy pięknych jezior i rzek, majestatycznych gór i złotych rozległych równin. Ukraina, Białoruś i Mołdawia są głównymi ośrodkami rolnictwa; Rosja i Ukraina posiadają również bogate złoża mineralne i przemysł. Litwa jest biedniejszą siostrą Estonii i Łotwy, ale wszystkie z tych bałtyckich krajów mają rozległe pierwotne puszcze, które wciąż kryją wiele mrocznych tajemnic. Ludność ziem byłego Związku Radzieckiego słynie z pieśni, opowieści i radości życia skrywanej przez długie lata niewoli.

Dwie, warte wspomnienia plotki, krążą wokół granic Rosji: Pierwsza mówi o ukrytej enklawie Brujahów i być może dla innych, którym uda się uciec przed szałem Baby Jagi. Druga zaś dotyczy dziwnego porozumienia między Gangrelami i Lupinami. Obydwie pogłoski wydają się bardzo nieprawdopodobne i nikt nie jest pewien ich źródła. Całkiem możliwe jest, że te plotki zostaną niedługo obalone bądź potwierdzone.

Baba Jaga

Tło: Krąży wiele groźnych opowieści dotyczących Baby Jagi; legenda stała się faktem – nikt nie zna jej pochodzenia. Jednak pewne jest, że jest ona starożytnym wampirem o potężnych i przerażających mocach. Przebudziła się z długiego letargu w 1990 r. i już w 1991 r. Brujahowie i ich sprzymierzeńcy utracili władzę.

Baba Jaga pragnie uczynić Rosję krajem, jakim była niegdyś, za czasów jej młodości. Z tego też powodu dąży ona do odizolowania tego narodu od sąsiadujących krajów i potencjalnych sprzymierzeńców. Jak do tej pory, zyskuje na czasie, czekając i przyglądając się – dla niej dwa czy cztery lata są tylko małą cząstką wszystkich nocy, które widziała. Nikt nie zna jej planów, ale nawet najpotężniejsi ze starszyzny wzdrygają się ze strachu na brzmienie jej imienia.

Wygląd: Wyobraź sobie najohydniejszą z możliwych wiedźm i może uda ci się wyobrazić Babę Jagę. Jest ona potworem mierzącym osiem stóp (ok. 2,5 m) wzrostu, z długimi na cztery cale (ok. 12 cm) żelaznymi pazurami, podobnymi do kłów rekina żelaznymi zębami, posklejanymi włosami, szarą cerą

pokrytą pryszczami, kaprawymi oczami pokrytymi bielmem i długim, łamanym nosie o licznych brodawkach porośniętych włosami i kurzajkami.

Kreacja bohatera: Jesteś najpotężniejszym czarnoksiężnikiem na ziemi i absolutną władczynią Matki ziemi. Ludzi i inne nadnaturalne istoty (szczególnie członkowie Rodziny) istnieją tylko po to, aby zaspokajać twój wilczy apetyt. Ogólnie grubiańska i kapryśna, ukrywasz swoją przebiegłość, lubując się w zabawach w kotka i myszkę ze swoimi ofiarami. Jeśli ktoś okaże się wystarczająco odważny, by wytrzymać twoje spojrzenie i nazwać cię „Małą Babuszką", może darujesz mu życie... a może nie.

Uwagi: Baba Jaga mieszka w magicznej chatce. Z zewnątrz, wygląda ona jak chata wieśniaka, która stoi na dwóch cienkich kurzych nóżkach około 10 stóp (3 m) nad ziemią; nóżki te chodzą lub biegają, kiedy Baba Jaga zapragnie przenieść swoje schronienie w inne miejsce. Wewnątrz chaty znajduje się labirynt wspaniałych pokoi, obszerniejszych niż w niejednym zamku. Nikt, nawet sama Baba Jaga nie wie, jak duży jest ten kurzy domek. Baba Jaga ma również magiczny moździerz, do którego używa olbrzymiego tłuczka. Moździerz jest wystarczająco duży by pomieścić człowieka,.

Durga Syn

Tło: Za starożytnych czasów Durga Syn była kapłanką, służącą Bogini Matce i wszystkim mieszkańcom Rosji. Kiedy zaoferowano jej możliwość służby dla Baby Jagi, uprzejmie odmówiła przez co została przeklęta i polowano na nią za nieposłuszeństwo. Klan Ravnos utkał wspaniałe iluzje chrześcijańskich wojowników najeżdżających Rosję, by zająć czymś uwagą Baby Jagi podczas, gdy oni upewnili się, żeby Durga Syn została Zjednoczona przez członka ich klanu. Od tej pory Posługiwała się ona swoimi nowymi Dyscyplinami i starą magią, by wspierać Rodzinę.

Wygląd: Niegdyś piękna, Durga Syn została przeklęta przez Babę Jagę i jest obecnie wiekową i pospolitą kobietą. Jej skóra jest wysuszona i pomarszczona, a jej niegdyś grube kruczoczarne włosy są teraz suche i siwe. Jej oczy nadal są jasne i pełne życia, odzwierciedlając jej wewnętrzną siłę.

Kreacja bohatera: Jesteś przede wszystkim zajęta chronieniem swoich ludzi przed Babą Jagą. Ta starucha nie może osiągnąć swoich celów, gdyż cokolwiek, czego dotyka zmienia się w zło. Chociaż Durga Syn rozpacza, kiedy widzi, jak dobrzy ludzie giną, stawiając opór Babie Jadze, jednak takie ofiary należy złożyć, aby wreszcie zakończyć nieżycie tej okrutnej jędzy.

Turcja

Turcja jest miejscem, gdzie każdy może się wykazać. Wśród Rodziny, Turcja jest najbardziej znana z tego, że jest ona miejscem narodzin Assamitów. Klan ten utrzymuje tajemne schronienie w Toros Dagliari, paśmie gór rozpościerającym się od południa wzdłuż granic Turcji. Assamitów nie interesuje rządzenie światem śmiertelników, a rządy Księcia Mustafy z Istambułu intrygują ich tylko czasowo. Miasto jest dla nich miejscem zawierania umów i prowadzenia własnych spraw i jeśli się im nie przeszkadza, są usatysfakcjonowani.

Obecność innych członków Rodziny jest ograniczona. Przybysze zjawiają się w mieście, by skosztować jego splendoru, ale rzadko kiedy zostają na dłużej. Setyci, pragnący zakończyć niezmiernie ostrą politykę wobec handlu narkotykami są pod tym względem wyjątkiem. Plotki głoszą nawet, że ambitnym członkom Rodziny udało się skontaktować z Innconu, dzięki powiązaniom w Turcji.

Istambuł

Nigdy niekończącą się noc rozkoszy zmysłów czeka członków Rodziny, którzy przybędą do Istambułu. Miasto zapewnia niesamowitą różnorodność śmiertelników, których krwią można się pożywić. Taniec jest ulubionym sposobem spędzania wolnego czasu przez mieszkańców miasta, przez co pełne jest ono wszelkich dyskotek i klubów nocnych. Dla mężczyzn, tak zwane kahve, lub pijalnie kawy, są doskonałym miejscem zawierania umów. Rzeczywiście, Istambuł ma odwieczną reputację miejsca do zawierania umów, wśród Rodziny i śmiertelników. Wielu europejskich członków starszyzny wynajęło na swoje usługi Assamitę, w wypełnionym dymem barze kawowym przy Mesrutiyet Cad, jednej z głównych ulic Istambułu. Zatłoczony bazar istambulski jest również idealnym miejscem na polowanie, gdyż zagorzałe targowanie się często przeciąga się do nocy. Labirynty katakumb rozpościerają się pod miastem, a goście muszą sami dbać o siebie, kiedy tu przyjeżdżają. Katakumby są dobrze strzeżone przez Nosferatów, którzy znają więcej tajemnic, niż ktokolwiek inny w tym mieście. Dla prawdziwego hedonisty, są tu również wspaniałe kąpiele tureckie, gdzie świst pary znad kolorowych gorących kafelków zagłusza rozmowy członków Rodziny i ich spotkania ze śmiertelnikami.

Mustafa jest księciem Istambułu z klanu Ventrów, lecz jest on słaby i nie ma żadnej większej władzy. W rzeczywistości, miastem rządzi jego przyjaciółka z klanu Toreadorów. Udaje się jej podtrzymywać układy z Nosferatami i stara się nie wchodzić w drogę Assamitom próbując jednocześnie kontrolować ich działalność w mieście. Chociaż nienawidzi ona Setytów, wszelkie jej próby usunięcia ich z miasta nie powiodły się.

Mustafa, Książę Istambułu

Tło: Okrutnym obyczajem sułtanów, którzy przejmowali tron ottomański było zabójstwo wszystkich męskich członków rodziny, którzy mogli być jakimkolwiek zagrożeniem dla ich absolutnej władzy. Kobiety z haremu, które rodziły synów obawiały się o życie swoich dzieci. Tak też było w przypadku matki młodego Mustafy. To, czy jej syn będzie rościł sobie prawa do tronu, było dla niej nieważne. Pragnęła tylko, by mógł on prowadzić normalne życie. Przeznaczyła fortunę na łapówki, aby wydostać swoje dziecko z haremu i pochować w jego trumnie inne martwe niemowlę.

Kobieta ta nie wiedziała jednak, że chłopak został zabrany na Maltę, do siedziby Ventrów, gdzie był wychowywany i uczony przez ghule, tylko w tym celu, by mógł kiedyś wrócić i przejąć tron po Janie Paleologusie, potężnym bizantyjskim Tzimisce, który wciąż rządził mimo podboju przez Ottomanów. Ventrowie pragnęli mieć kogoś podległego w mieście, a któż mógł być lepszy

od samego książęcego syna, ottomańskiego pochodzenia? Mustafa zgadzał się z tym planem; został on Zjednoczony i udało mu się odzyskać Istambuł z pomocą Ventrów i Toreadorki o imieniu Vashtai.

Wówczas jednak jego moc i władza zaczęły słabnąć. Mustafa zadowalał się życiem, swoją minioną potęgą i pozwalał Vashtai zajmować się codziennymi sprawami. Była ona bardziej niż szczęśliwa i pomimo lojalności Vashtai, a później jej potomka Nakshidil, gorzka prawda jest taka, że Mustafa, to tylko marionetka rzeczywistych władców miasta – Toreadorów.

Wygląd: Mustafa jest przystojnym mężczyzną, mierzącym około 6 stóp (180 cm) wzrostu, z ciemnymi oczami i ciemnymi, kasztanowymi włosami. Ma wydatne kości policzkowe i nosi się dumnie. W przeciwieństwie do Nakshidil, lubi nosić eleganckie marynarki i ubiory w stylu amerykańskim w swoich prywatnych apartamentach.

Kreacja bohatera: Wykorzystujesz swój czar i urodę, by wywołać doskonałe pierwsze wrażenie, ale kiedy sprawy zaczynają się komplikować (szczególnie dyplomatyczne) zazwyczaj się denerwujesz. Czujesz się źle, kiedy nie ma z tobą Nakshidil, by ci asystować.

Nakshidil

Tło: Kiedy eunuchowie, którzy pilnowali królewskiego haremu chcieli okazać litość, dusili bądź podawali narkotyk kobietom, które miały być wrzucone do Bosforu, ukarane w ten sposób za próbę ucieczki. Nadshilid miała zbyt wielu wrogów w haremie, by mogła liczyć na jakąkolwiek litość. Kiedy wiązano ją w obciążoną kamieniami jedwabną torbę i wrzucano do zimnych wód oceanu o zachodzie słońca, modliła się o szybką śmierć. W chwili, kiedy jej świadomość zaczęła uchodzić z jej ciała w ciemne wody, wydawało się jej, że usłyszała nad sobą głosy.

Następnym uczuciem, które Nakshidil zapamiętała bylo ciepło owiniętych wokół jej ciała ręczników i delikatny, choć władczy kobiecy głos. „Moi szpiedzy obserwowali to, co się działo wewnątrz murów seraju i na mój rozkaz uratowali cię przed rychłą śmiercią. Masz prezencję, moje dziecko, gracje, refleks i talent, lecz brakuje ci subtelności. Tego mogę cię nauczyć. Mogę pokazać ci moce, o których nawet nie śniłaś. Jeśli pozostaniesz ze mną, zgodzisz się zapłacić cenę i nigdy więcej nie ujrzeć słońca, zgodzisz się być moim dzieckiem na zawsze."

Nakshidil zgodziła się i tak stała się uczennicą i kompanem Vashtai przez kolejne trzy wieki. Poznała rozległą sieć szpiegowską swojej Matki, jej kontakty z Nosferatami i europejskimi Ventrami, jej władzę w świecie śmiertelników i jej władzę nad Księciem Mustafą.

Vashtai umarła z rąk Setytów pod koniec I wojny światowej, a Nakshidil z łatwością objęła władzę po niej. Ceniona przez Księcia Mustafę, jest lojalna wobec niego, ale przede wszystkim jest wierna sobie. Jednym z powodów, dla których szuka zemsty na Setytach jest morderstwo Vashtai.

Wygląd: Nakshidil jest niesamowicie piękną kobietą, nawet według standardów Toreadorów. Jest delikatnej budowy; jej gęste, złote włosy spływają aż do wąskiej talii, a jej skóra jest jasna i gładka. Ogromne piwne oczy Nakshidil są prawdopodobnie jej najpiękniejszą cechą. Ci, którzy spoglądają w nie czują jakby zatopili się w rozkoszy. Ubiera się w bardzo tradycyjne stroje przebywając w towarzystwie księcia; luźne spodnie, jedwabne bluzki i wyszywane brokatem kamizelki. W swoim schronieniu, na Morzu Czarnym, nosi jednak nowoczesne wieczorowe dzienne stroje importowane z Włoch.

Kreacja bohatera: W zachowaniu, jesteś wzorem delikatności damy z Turcji z zamierzchłych czasów. Mówisz językiem literackim, zawsze okazujesz szacunek Księciu Mustafie i jego gościom. Dbasz o to, by wszyscy dobrze się bawili podczas uczt. Jednak, nawet twoi najbliżsi słudzy nie wiedzą, że pod tą maską kultury skrywasz wielkie ambicje i żądzę władzy. Podczas swojego śmiertelnego życia niemalże utonęłaś, bo utraciłaś przewagę. Nie zdarzy się to nigdy więcej.

Justinius Theodoric

Tło: Justinius był ubogim rybakiem, który żył w małej wiosce leżącej niedaleko miejsca, gdzie Morze Marmara spotyka się z Morzem Egejskim. Prowadził proste i szczęśliwe życie ze swoją żoną i dwoma małymi synami. Niestety, do czasu, kiedy pojawili się w poszukiwaniu łupu handlarze niewolników. Spalili oni wioskę i próbowali zabrać jego żonę i synów. Justinius walczył niczym szaleniec i omal nie został zabity. Ciężko poparzony i ogłuszony płonącą pochodnią, leżał na obrzeżach zniszczonej wioski, czując jak uchodzi z niego życie. Słońce zachodziło.

Ktoś wciągnął go na wóz, boleśnie, a ów ból nie ustawał przez wiele nocy. Kiedy Justinius doszedł do zmysłów, znalazł się w towarzystwie ohydnego stworzenia, które zwało się Meletios. Owa istota wytłumaczyła Justiniusowi, że jest on teraz wampirem i to wystarczająco potężnym, by szukać zemsty, jeśli tego pragnie. Justinius opłakał swoją rodzinę i swoje byłe życie, ale nie potrafił zabijać. Pozostał wraz z Meletiosem, nauczył się pisać i czytać. Ostatecznie, dotarli do Konstantynopola. Tutaj, żyli pod miastem w katakumbach i przyglądali się mijającym latom.

Meletios przyjaźnił się z Vashtai, ale pod koniec XVIII wieku opuścił miasto w poszukiwaniu Innconu. Justinius był bardziej ostrożny wobec Toreadorów, ale nadal utrzymuje kontakty z Nakshidil i próbuje dla niej szpiegować Setytów. Utrzymuje on również kontakty ze swoim Ojcem (chociaż rzadko), dzięki czemu ma informacje dotyczące Innconu

Wygląd: Połowa ciała Justiniusa jest straszliwie poparzona; duża części jego skóry jest stopiona i pokryta bliznami. Pozostała część ciała jest całkiem zwyczajna, poza tym, że ma on garb i kuleje na jedną nogę. Nadal na części głowy zostało mu trochę brudnobrązowych włosów, a jego jedno oko jest zielone i wygląda całkiem normalnie.

Kreacja bohatera: Postrzegasz siebie jako kogoś, kto potrafi naprawdę ocenić dobro i zło. Cóż, spędziłeś lata, obserwując to, co jest najgorsze i najlepsze w mieście czytając równocześnie bizantyjski i ottomański kodeks prawny. Ci, którzy przychodzą do ciebie po pomoc czy radę lepiej niech zachowują się uprzejmie, uczciwie i mają dobry powód, w przeciwnym wypadku powrócą na świeże powietrze bez wiedzy, której łakną... w najlepszym przypadku.

ZALĄŻKI OPOWIEŚCI

• Legenda głosi, że miecz Karola Wielkiego został wykuty z włóczni, którą zraniono Chrystusa podczas ukrzyżowania. Miecz ten obecnie jest przechowywany w skarbcu Katedry Św. Denisa w Paryżu. Stowarzyszenie Leopolda poszukuje tej broni ze względu na jej moc przeciwko ciemnościom. Jak zareaguje Rodzina na kradzież tej groźnej broni? Czy bezpośrednio wystąpią przeciwko Stowarzyszeniu Leopolda czy też ukryją miecz zanim zostanie skradziony?

• Diamenty ukradziono z banku w Antwerpii, będącego własnością Rodziny, a władze nie mają żadnych poszlak, gdyż nie ma żadnych śladów wejścia lub wyjścia złodzieja. Grupa członków Rodziny może zostać wysłana przez Konsorcjum w celu zbadania tej, wydającej się niepojętej, kradzieży. Czy złodziejami mogli być anarchiści szukający zwady? A może jest to sprawka jakiegoś znudzonego staruszka?

• Matuzalem przebudził się w okolicach Ypres i szerzy spustoszenie w miejscowym miasteczku. Ktoś musi powstrzymać to stworzenie zanim wszyscy członkowie Rodziny Niderlandów zostaną zabici, a Maskarada zdruzgotana. To wspólne zagrożenie może wymusić tymczasowe przymierze miedzy Rodziną, Lupinami, magami i innymi Przebudzonymi.

• Wydarzyło się nieprawdopodobne i jeden ze starszyzny ze Skandynawii został zamordowany tuż przed zmrokiem. Czyżby Walkirie czy Louhi byli za to odpowiedzialni? A może jest to ktoś, kogo nikt nie podejrzewa spośród respektowanych członków Rodziny północy? Aby jeszcze bardziej skomplikować sytuację, jeden z bohaterów jednego z graczy mógł mieć na pieńku z ofiarą i zwrócić podejrzenia wszystkich na siebie.

• We Włoszech, jeden z bohaterów gracza wyraża niewinną, choć obraźliwą opinię o jednym ze starszyzny i zostaje skazany na Ostateczną Śmierć. Jak koteria, do której przynależy pomoże mu? Czy postara się sama rozwiązać sprawę czy też poszuka pomocy? Czy odwoła się do przemocy czy też tylko będzie starała się dojść do porozumienia drogą pokojową? Co by się stało gdyby Giovanni zaoferowali im pomoc?

• Kto zamieszkał w mauretańskim zamku w Marqueda? Czy jest to Egzekutor, a może Mistrz Tradycji, zdecydowany położyć kres walkom między magami a Tremerami? Matuzalem udający Tremera może również okazać się nowym panem zamku, wykorzystującym Hiszpanię jako punkt postojowy dla krwi Rodziny, zanim podąży dalej w głąb kontynentu.

• Tuż przed zachodem, w Barcelonie, do graczy przychodzi prosząca o pomoc obłąkana nowicjuszka. Została koronowana „Księżną Wampirów" w dzień Święta Zmarłych, udało się jej uciec i poszukuje teraz schronienia, aby uniknąć Ostatecznej Śmierci. Czy gracze pomogą jej (ryzykując gniew Lasombrów) czy też pozwolą jej zginąć?

• Poszukując wiadomości o zagubionym przyjacielu, kochanku czy Ojcu, członek Rodziny przybywa po radę do Wyroczni z Knossos. Jakiej ceny zażąda ona od swojego gościa? Wysłanie tego wampira w poszukiwaniu jakiegoś dziwacznego skarbu mogłoby doprowadzić do całej serii przygód. Jak zachowywałby się ten gość, gdyby obecne były przy Wyroczni, chroniące ją Czarne Furie?

• Posługując się Wschodnią Europą jako bazą, grupa nieustraszonych członków Rodziny zostaje wysłana w głąb Rosji, aby dowiedzieć się jaki los spotkał poprzednich agentów. Co zrobią kiedy okaże się, że nie mogą opuścić kraju? Czy przyłączą się do Durgi Syn czy też padną ofiarami czarów Baby Jagi?

• Grupa członków Rodziny wybiera się do Turcji w celu sprawdzenia pogłosek o Innconu. Jak nawiążą kontakt z Nosferatami? Co się stanie, jeśli Setyci zdecydują się posłużyć nimi jak pionkami w Istambule, by obalić Księcia Mustafa i Nakshidil?

ŹRÓDŁA I INSPIRACJE

Wszystko zaznaczone gwiazdką jest szczególnie odpowiednie dla **Wampira: Maskarady**.

Filmy

The Tripods („Trypody"): ten serial telewizyjny nakręcony przez BBC o grupie chłopców podczas ich podróży po Europie. Sceny z francuskich winnic i Alp są szczególnie udane.

Citizen X (Obywatel X): Doskonały film dokumentalny o życiu Andrzeja Czikatilo, pierwszego udokumentowanego rosyjskiego mordercy seryjnego.

Dr. Zhivago (Dr Żiwago): Piękna klasyczna opowieść o rosyjskiej rewolucji.

The White Roses („Białe róże"): Opowieść z II wojny światowej dziejąca się w Monachium, opowiadająca o studenckiej grupie ruchu oporu.

Soldiers of Orange („Żołnierze z Orange"): Ukazują obraz Niderlandów w trakcie II wojny światowej.

Women on the Verge of a Nervous Breakdown („Kobiety na granicy nerwowego załamania"): Pełna krwawych scen opowieść o przeżyciach zakochanej hiszpańskiej kobiety.

**Babette's Feast* („Uczta Babette"): Francusko-duński film o wyjątkowej kolacji.

Cokolwiek o Ingmarze Bergmanie.

Murder on the Orient Express („Morderstwo w Orient Expressie"): Daje całkiem niezłe pojęcie o podróżach kolejowych pierwszą klasą.

**Queen Margot* („Królowa Margot"): Szczegółowy film ukazujący politykę w XVI-wiecznej Francji.

The Return of Martin Guerre („Powrót Martina Guerre"): Ukazuje życie w małym, francuskim miasteczku.

Midnight Express: Epika dotycząca przemytu narkotykowego w Turcji.

The Moon-Spinners: Obrazuje wiejskie życie na Krecie, w pięknej scenerii.

A Room with a View („Pokój z widokiem") i *Where Angels Fear to Tread*: Umiejscowione na przełomie wieku we Włoszech.

La Femme Nikita („Nikita"): Wspaniały film o pracy francuskiego wywiadu.

Cabaret („Kabaret"): Kabaret w Niemczech po dojściu Hitlera do władzy.

Prawie każdy film o Jamesie Bondzie ma co najmniej kilka scen z Europy; *The Living Daylights* i *From Russia with Love* – prawdopodobnie jest ich najwięcej.

The sound of Music („Dźwięk muzyki"): Jest w nim kilka wspaniałych ujęć Salzburga w Austrii.

The Little Drummer Girl: Szczegóły działania terrorystów, z kilkoma ciekawymi scenami z Grecji i Niemiec.

Książki

A Year in Provence: Piękna opowieść o życiu na południu Francji.

Berlin by Night

**Lace* („Koronka") i *Mistral's Daughter* („Córka Mistrala"): Nie śmiejcie się! Te dwie nowele dobrze oddają tempo życia wśród bogatych Europejczyków.

The Kadin i *Sultana*: Te osadzone w historii romanse są dobrze udokumentowane i ciekawie pokazują życie w cesarskim haremie w Turcji.

The Melting Pot Book of Baby Names: Niezbędny imiennik, jeśli twoi gracze, będą żądali imion od każdego, kogo spotkają ich bohaterowie. Zawiera imiona europejskie, afrykańskie i azjatyckie.

Przewodniki: *Let's go*, *Fodor's* i *Frommer's* są szczególnie zalecane, jeśli chodzi o nazwy konkretnych hoteli, restauracji i zabytków. *Europe by Train* również może okazać się przydatna.

**Comme il Faut/Castle Falkenstein*: Piękny opis manier i moralności w XIX-wiecznej Europie.

Muzyka

Dla nadania tła i atmosfery, spróbuj składankę takich wielkich kompozytorów jak Debussy, Czajkowski, Beethoven, Schubert, Czerny, Bartok, Ravel czy Haendel.

Muzyka stylu got takich zespołów jak Sisters of Mercy czy Das Ich jest idealna do tła sesji mających miejsce w Niemczech, Austrii, Niderlandach i Skandynawii.

Grecka i środkowoeuropejska muzyka taneczna odpowiada oczywiście nastrojom Grecji i Turcji.

WICHRY PUSTYNI: ARABIA NOCĄ

LXXIV
Wczoraj szaleństwo tego dnia przygotowało
Ciszę Jurty, Triumf Rozpaczy:
Pij! gdyż nie wiesz skąd przybyłeś, ani dlaczego,
Pij! gdyż nie wiesz czemu odchodzisz, ani gdzie.
— *Rubaiyat*, pióra Omara Khayyam,
z tłumaczenia Edwarda Fitzgeralda

WSTĘP

Arabski krajobraz jest niczym wieczna scena przepełniona tradycją, historią i przede wszystkim tajemnicą. Jest to starożytny kraj z równie starożytnym ludem, któremu siłą narzucono współczesną cywilizację. Wiekowe pałace z kamienia i minarety stoją w cieniu szklanych wieżowców i neonów. Piaszczyste pustynie poprzecinane są szachownicą rurociągów z ropą naftową i betonowymi autostradami. Arabia Saudyjska jest narodem pełnym sprzeczności: polityka i religia, kurz i bogactwo. Jest to kraj kontrolujący największe złoża ropy naftowej świata, gdzie wojny są prowadzone na arenie ekonomicznej o cenę czarnego złota.

LEKSYKON

Ahl-i-Batin: Arabska Tradycja magów, której członkowie znikli bez śladu w piaskach

Ananasi: Zmienni z rodziny pająków

Ansar: pomocnik lub ghul

Ashirra: Bracia lub członkowie Rodziny

Bay't: dom lub klan (np. Bay't Majnoon: Klan Malkavianów)

Beduinowie: nomadzi arabscy

Czarny Kamień: Również znany jako „prawa dłoń Allacha na Ziemi", Czarny Kamień jest artefaktem pochodzącym z czasów preislamskich, który podobno spadł z niebios. Przechowywany w rogu Ka'ba, święty Czarny Kamień jest najważniejszą islamską ikoną i głównym źródłem Lamentu

El Mathoub: Zmienni

Ghul: Starożytna nazwa Ashirra

Hadżdż: W terminologii śmiertelników, Hadżdż oznacza zarówno pielgrzyma, który dotarł do Mekki i okres, podczas którego Muzułmanie odbywają pielgrzymki do dwóch świętych miast jako cześć i obowiązek wobec ich religii. Według Ashirra, Hadżdż to obrońcy Islamu z klanu Nosferatów i wartownicy Lamentu

Hijazi: Ventrowie

Iman: Wiara Islamu nie posiada kapłanów czy duszpasterzy pełniących rolę pomostów między Allachem a ludzkością. Imanowie, jednak, są tymi, którzy odprawiają i przewodzą modłom wiernych

Ins: śmiertelnicy

Khalifah: Kalif bądź „następca tronu": przywódca ludności Islamu, który przestrzega poszanowania praw Koranu. Z powodu rozłamu u Muzułmanów; Sunnici i Szyici, każda z frakcji posiada własnego kalifa, jak i wiele różnorakich sekt.

Ka'ba: Zlokalizowana w Mekce, ta sześcienna budowla jest centralną świątynią świata islamskiego, pierwszą, rzeczą jaką stworzył Allach oraz jest to dom, w którym przechowywany jest Czarny Kamień

Majnoonowie: Malkavianie

Malak: Król Ashirra Arabii Saudyjskiej

Mamelukowie: Toreadorowie

Mushakisowie: Brujahowie

Mutasharid: Banici lub Nosferatowie spoza Hadżdż

Koran: Koran lub inaczej święta księga Islamu; zbiór nauk wyjawionych Prorokowi – Mahometowi przez Allacha. Koran ma być trzecią i ostatnią księgą wyjawioną przez Boga po Torah Musa (Mojżesza) i Injil (Ewangelii) «Isa (Jezusa). Pozostałe dwie religie są zatem niekompletne, czyniąc z Islamu jedyną prawdziwą wiarę

Ruh: upiory

Sahir: magowie

Saluki: Arabscy Bezszelestni

Shaitanowie: Tremerowie

Szejk: Książe którejkolwiek z czterech prowincji

Sheikha: Tradycja Mówców Snów

Wezyr: asystent i pomocnik szejka

Wah'Sheen: Gangrelowie

STRESZCZENIE PRAKTYK ISLAMSKICH

Aby zrozumieć Arabię Saudyjską należy najpierw poznać podstawowe zasady religii, która kieruje jej życiem i jak wpływa na jej rządy. Arabia Saudyjska jest monarchią. W kraju, którego większość religijną stanowią Szyici, monarchia zawsze musiała podążać wąską ścieżką między nowoczesnością a konserwatyzmem Islamu. Takie zmiany jak równouprawnienie czy edukacja dla kobiet zawsze groziły wybuchem ogólnej rewolucji.

Islam sam w sobie kieruje się doktryną absolutnego poddaństwa wobec Allacha. Życiem codziennym Muzułmanów kierują nauki zawarte w Koranie; nauki Proroka Mahometa zawarte w Sunnie; zbiór opinii ogólnie zwany *Ijma*; oraz *Qiyas*, lub analogiczne przemyślenia opierające się na naukach Mahometa i Koranu.

Te cztery zbiory składają się na Szari'at lub święte prawo Islamu. Jednak, aby móc prawidłowo ustosunkować się do tych nauk, Muzułmanin musi spełnić wymagane przez Islam warunki. Jest to tak zwane Pięć Filarów.

Shahadah (Wyznanie Wiary)

Pierwszym warunkiem wiary jest wyznanie Muzułmanina całkowitego poddaństwa wobec Allacha i ogłoszenie, że nie istnieje żaden inny bóg oprócz Niego.Odbywa się to przez ciągłe powtarzanie stwierdzenia: *Nie istnieje żaden inny bóg oprócz jedynego Boga; Mahomet jest Wysłannikiem Boga.*

Salah (Modlitwa)

Drugim warunkiem jest modlitwa wiernego do Allacha pięć razy w ciągu dnia. Modlitwa jest ogłaszana nad miastem z minaretów o wschodzie, w południe, popołudniu, o zachodzie i wieczorem. W mieście zamierają wówczas wszelkie czynności.

Zakah (Podatek)

Trzecim wymaganiem Islamu jest Zakah, podatek, który ma przypominać bogatym, że mają braci mniej fortunnych od nich. Podatek ten przeznaczony jest dla dobra społeczności i by pomóc wszystkim innym w potrzebie, niezależnie od tego czy są Muzułmanami czy nie.

Swam (Post)

Czwartym warunkiem jest post, który przypada na dzień pierwszego nowiu dziewiątego miesiąca islamskiego kalendarza (według kalendarza zachodniego, data postu jest przesuwana o 11 dni później każdego roku). Podczas tego okresu trwającego cały miesiąc, zwanego Ramadanem, wszyscy Muzułmanie (z wyjątkiem chorych, starych i bardzo młodych) muszą pościć od świtu do zmierzchu w celu zbliżenia się do Allacha. Ma to również przypominać bogatym o tym, co muszą przeżywać biedni, dzień w dzień. Po zachodzie słońca zostaje wydany wystrzał z armaty (zwanej również „Wezwaniem Muezina") oznaczający przerwę w poście. Według tradycji radości jaką ma to wywołać, wydawane są uczty i inne zabawy dla przyjaciół, rodziny i sąsiadów (nawet tych biednych). Uczty te słynne są z przeciągania się długo w noc, aż po wczesny ranek.

Ostatnie 10 dni Ramadanu są okresem szczególnie radosnym dla Muzułmanów, gdyż należy do nich Noc Mocy, która upamiętnia wieczór, kiedy to Mahomet po raz pierwszy ujrzał Anioła Gabriela. Ramadan kończy się wydaniem *'Id al-fitr* (Uczty Zakończenia Postu), trwającej trzy dni uroczystości, podczas której uczestnicy wymieniają się prezentami, bawią się i płacą podatek w postaci wszelkich przedmiotów czy pieniędzy, by biedni również mogli współuczestniczyć w ucztowaniu.

Hadżdż (Pielgrzymka)

12 miesiąca kalendarza islamskiego wszyscy Muzułmanie powinni odbyć pielgrzymkę do Mekki w celu spełnienia piątego warunku wiary. Jest to czas, kiedy tysiące wiernych przybywa do Mekki i Mediny, aby odtworzyć ucieczkę Mahometa i dotknąć Czarnego Kamienia w obrębie murów *Ka'ba*.

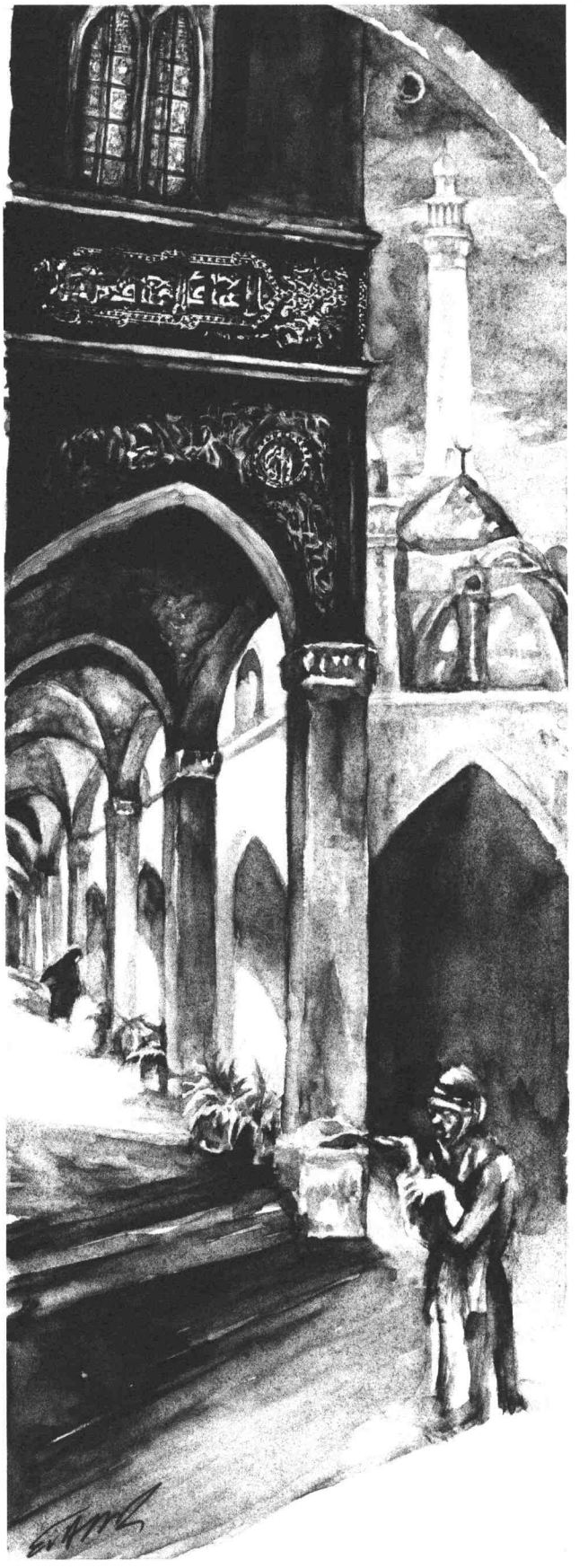
ISLAM I ASHIRRA

W przeciwieństwie do Chrześcijaństwa, gdzie wszelkie przejawy nadnaturalności uważane są za zło, nauki Islamu przepełnione są wiernymi, którzy słuchają słów Mahometa oraz tymi Shaitanami, którzy odwracają się plecami do jedynej prawdziwej wiary. Jednak, nawet wówczas, granica między tym, co dobre, a tym co złe jest niejasna. Straszny Ghul, żywiący się zmarłymi, jest szczególnie miłym i pomocnym sprzymierzeńcem, jeśli należycie podejdzie się do niego; również, wierni znani są z ich temperamentów i wyolbrzymiania.

Ustosunkowanie się Ashirra do Islamu można streścić za pomocą asyryjskiej przypowieści pod tytułem „Kot, który poszedł do Mekki". Według tej bajeczki, król kotów stał się Hadżdż, podążając za pielgrzymką do świętego miasta. Król mysz zdecydował się oddać pokłony królowi kotów jako jego brat w islamskiej wierze, lecz w zamian ledwie udało mu się uniknąć kocich pazurów. Kiedy zapytano go, co się stało, odpowiedział „Może i modli się jak Hadżdż, lecz nadal chwyta w szpony jak kocur".

Podczas, gdy wielu nieumarłych z Arabii odwołuje się do podstaw filozofii Islamu, to w rzeczywistości praktykowanie zależne jest zarówno od wiary, jak i warunków w jakich istnieje wampir. Pięć Filarów jest, w większości, respektowanych w zależności od możliwości. Shahadah i Zakah są powszechnie praktykowane z powodu łatwości ich spełnienia. Obłudnie bogaci Ashirra z chęcią zawsze dzielili się swoimi majątkami w lokalnych knajpach, obyczaj Bliskiego Wschodu, który przetrwał do dzisiaj. Ci Ashirra, którzy nadal dotrzymują Salah czynią to trzy razy; raz po obudzeniu się, raz późno w nocy i raz tuż przed wschodem słońca. Sawn i Hadżdż są zazwyczaj najtrudniejszymi warunkami wiary do spełnienia i najbardziej niebezpiecznymi, tylko najbardziej wierzący z Ashirra ryzykują ich praktykowanie.

Jeśli chodzi o Swan, to wiele wampirów pości długo w noc, zanim spróbują krwi. Niektórzy bardziej zagorzali żywią się tylko co drugą noc, ale ich temperamenty nie należą do najmilszych w trakcie nocy postu. Warunek Hadżdż został zapomniany prawie przez wszystkich z powodu kontroli Nosferatów nad dwoma bliźniaczymi świętymi miastami Islamu, co jest całkiem wygodną wymówką do odejścia od tej praktyki.



LAMENT

Lament jest okrzykiem słyszalnym tylko dla Ashirra. Najsilniejszy jest w okolicy Mekki i Medyny, ale rozpościera się nad całym półwyspem. Lament podobno rozległ się nad regionem w chwili powstania wiary Islamu. Jednak, wraz z kradzieżą Czarnego Kamienia, Tarique z Hadżdż udało się stworzyć taumaturgiczną ochronę, która łagodzi efekty tego krzyku. Wielu Ashirra jest świadomych tego, że Tarique mógłby po prostu zdjąć rytuały, którymi otoczył Ka'ba i pozwolił całej mocy Lamentu ogarnąć znów półwysep. To ta wiedza daje władzę pozycji zajmowanej przez Tarique.

1) Ashirra są w stanie słyszeć jak słońce wschodzi i porusza się po nieboskłonie. O świcie zaczyna być słychać ciche dudnienie, powoli zmieniające się w delikatny pomruk, który jest wyciem dla uszu Przeklętych. Podczas, gdy arabskie wampiry przyzwyczaiły się i są w stanie przy tym spać, to obcy Ashirra muszą albo przeznaczyć jeden punkt Siły Woli, by móc spać lub dodać jeden do Stopnia Trudności wszelkich testów następującej nocy. Obcokrajowcy Ashirra potrzebują tygodnia, by się dostosować, po którym te punkty karne nie przestają ich obowiązywać.

2) Wydawanie Punktów Krwi podwaja się w świętych miejscach Arabów, włącznie z islamskimi meczetami. Ashirra nie mogą z powodu ich wiary postawić stopy w Mekce czy Medynie, jeśli nie zostali najpierw oczyszczeni przez Hadżdż.

3) Stopień Trudności wszelkich zdolności Nadwrażliwości używanych w obrębie 50 mil od Mekki czy Medyny zwiększają się o jeden, a każdy pech zadaje rany (wampir otrzymuje pięć Stopni Obrażeń zwykłych ran minus jeden za każdy sukces testu na Człowieczeństwo lub Ścieżkę Objawienia przeciwko stopniowi trudności 7). Bez żadnej ochrony, klątwa ta jest w stanie wpłynąć na wszystkie Dyscypliny w wymieniony tutaj sposób.

NIEŻYCIE ASHIRRA

Egzystencja dla arabskich wampirów jest paradoksem: Mieszkają w kraju Allacha, a jednak są to Przeklęci.

Jedna z frakcji – konserwatyści – jest zwolennikiem surowego posłuszeństwa wobec praw Islamu i Allacha. Tylko przez istnienie zgodnie z nimi, według tego odłamu, Ashirra mogą wstąpić do raju. Konserwatyści gardzą kulturą Zachodu, Zjednoczeniem (lub żywieniem się) kobiet i wieloma innymi jej aspektami. Chociaż ta grupa jest najmniej liczna, to wielu z najważniejszych wampirów Arabii należy do niej.

Druga grupa – umiarkowana frakcja – akceptuje Islam (lub przynajmniej nie wyrzeka się go publicznie), ale pamięta bardziej swawolną erę złotego wieku Islamu i uważa obecną surowość praw śmiertelników jako przemijającą fazę. Ci wstrzemięźliwi Ashirra podkreślają oddanie Islamu nauce i sztukom oraz obalają ortodoksyjność i dogmatyzm frakcji Tarique. Wielu z nich jest zwolennikami narodu takiego, jak średniowieczne Imperium Almorawidów, gdzie Kainici żyli w luksusach, wśród intelektualistów i wyszukanych przyjemności. Wampiry te żyją całkiem luksusowo w prywatnych pałacach, ale często angażują się w sprawy, które wywołałyby zgorszenie ich bardziej konserwatywnych braci.

Ostatecznie są i tacy, którzy nie przejmują się zbytnio nakazami Islamu, ponieważ uważają, że czynienie zła jest ich „prawowitym" obowiązkiem, lub ponieważ po prostu nic ich to nie obchodzi. Składający się z bardziej radykalnych Mushakisów, Mameluków i Majnoonów, ci Ashirra są rzeczywistymi Ghulami. Chociaż siły Tarique utrzymują większość z działalności tej frakcji poza widokiem publiki, to członkowie tej grupy często mają odosobnione, wspaniałe pałace. W nich też gromadzą swoje ofiary, urządzają krwawe orgie późno w noc. Dodatkowo, wielu z tych Ghuli utrzymuje niewolników, których wykorzystują do wszelkiego rodzaju perwersji. Oczywiście, Walid Setowie infiltrowali tę grupę i zaplanowali wykorzystanie jej członków jako sił uderzeniowych, kiedy nadejdzie czas ich ruchu przeciwko arabskim władzom.

Przybywając do prowincji, Ashirra muszą natychmiast zameldować się u szejka. Ashirra spoza jakiegokolwiek Hadżdż nie mogą zbliżyć się ani do Mekki, ani do Medyny. Jeśli tacy intruzi zostaną odkryci, to Hadżdż wyślą za nimi jednego z dwóch Hashashin (oboje są szóstej generacji i byli wraz z Hadżdż od wieków).

KLANY

Chociaż inne nadnaturalne istoty czynią Arabię swoim domem, to członkowie Rodziny mieli najbardziej widoczny wpływ na ten kraj. Rodzina z Arabii zwie się Ashirra. Z powodu historii religijnej i politycznej tego obszaru, nazwy klanów zmieniły się wraz z samą ich naturą.

Dwór wampirzy Arabii, chociaż trochę związany z Camarillą, stał się odległy i nieco autonomiczny po I wojnie światowej. Coraz to większe różnice działają niekorzystnie na stosunki między Camarillą a dworem Saudyjskim, a wielu obawia się, że może to zakończyć się całkowitym rozłamem. Z powodu możliwości usunięcia zaklęć chroniących wokół Lamentu, Camarilla raczej nie będzie chętna podejmować jakiekolwiek agresywne działania wymierzone w dwór.

El Hijazi (Ventrowie)

Pod względem politycznym najbardziej potężny Bay't, ale również i ten znajdujący się w najbardziej ryzykownej sytuacji z powodu koncesji nałożonych przez Szejka Mohammeda w trakcie trwania ostatnich konfliktów z Setytami. Jakiekolwiek dalsze problemy nie tylko zdyskredytują El Hijazi, ale mogą również zakłócić niepewną równowagę arabskich Bay't.

El Hijazi mają swoje siedziby w najbardziej rozwiniętych centrach urbanistycznych, szczególnie w Al-Khubar i stolicy Riyadh.

Hashashin (Assamici)

Spośród wszystkich grup, potomkowie Haqima są ogólnie najpotężniejszą z bay't. Podczas gdy El Hijazi kontrolują polityczną hierarchię Arabii, a Hadżdż dominują religię, słowa Alamuta nadal są respektowane. Najsilniejsze więzy zostały nawiązane z Hadżdż Tarique. Nie jest żadną tajemnicą, że napięcie rośnie między nimi a El Hijazi po nieudanej próbie bay't wygonienia Setytów ze wschodniej prowincji. Chociaż nie są oni liczni, Hashashin mają potężnych sprzymierzeńców na dworach Bliskiego Wschodu. Najsilniejsze przymierze istnieje z Hadżdż i opiera się na głębokim poczuciu wzajemnego zaufania. Członkowie Hashashin są podobno jedynymi spośród wszystkich bay't zdolnymi do wejścia i opuszczenia Mekki wedle woli, podczas gdy Hadżdż prawdopodobnie nie podlegają morderstwom Hashashin. To jednak, nie zostało jeszcze potwierdzone.

Majnoon (Malkavianie)

Przed rokiem 800 naszej ery, Al Ussa, Matuzalemka Majnoon i samozwańczy anioł preislamskiej Mekki, powstrzymywali wielu z Ashirra przed osiedlaniem się w Arabii. Obecnie, wraz z uznaniem Al Ussy za zmarłą, i kojarzenia jej z pogaństwem, Majnoon uważani są za nieszkodliwych.

Majnoon zawsze podróżują w pojedynkę i rzadko kiedy pozostają w jednym miejscu na dłuższy czas (z czego zresztą zadowolone są miejscowe dwory). Widziano ich wszędzie, począwszy od dworu Rijad po opustoszałą pustynię. Ich motywacja jest nieznana, ale to oni są tymi, którzy mają wpływ na Suzanne Kadim z Mameluków i którzy nadal czczą Al Ussa.

Mamelukowie (Toreadorowie)

Słowo Mameluk po arabsku oznacza „posiadane" i jako nazwa klanu ma być komplementem dla Toreadorów, gdyż Mamelukowie byli największymi patronami, stworzycielami i protektorami sztuki Islamu. „Mameluk" również często jest używane jako zniewaga, a termin „posiadane" ma wskazywać na to, że Toreadorowie pozostają niewolnikami swoich pasji.

Mamelukowie w Arabii uważani są za dziwaków z tego powodu, że większość Toreadorów Bliskiego Wschodu obiera swoje schronienia w mieście sztuki, Damaszku. W Arabii mieszka tylko dwóch członków Mameluków, a ich dom znajduje się w Rijadzie.

Mushakisowie (Brujahowie)

Ten Bay't jest najbardziej politycznie różnorodny, jak i najbardziej aktywny z klanów. W skład Mushakisowie wchodzą najbardziej zamerykanizowani z Ashirra, jak i żarliwi przeciwnicy Amerykanów. To właśnie spośród szeregów tej ostatniej grupy wywodzą się ci, którzy wsparli obalenie irańskiego Szacha.

Członków Mushakisów można znaleźć w różnych dworach, ale są szczególnie silni w centralnej prowincji. Liberalni Mushakisi wolą Dwór Al-Khubar, podczas gdy konserwatyści preferują Dwór w Buraydah Szejka Khaleda.

Wah'Sheen (Gangrelowie)

Wah'Sheen Arabii wszyscy mają wspólnego Ojca lub Dziada, piątej generacji Wah'Sheen zwanego Zayyatem. Zgodnie z ich naturą, nie wspierają oni żadnego politycznego ugrupowania i nie mają żadnych aspiracji. Pozwala się im przemierzać pustynie w pokoju. Żaden szejk nie nastaje na ich prawa jako Beduinów; żaden nie odważyłby się.

El Mutasharidowie (Banici)

Jest to określenie Nosferatów, którzy nie przyjęli Islamu lub nie są poddanymi Tarique, przywódcy Hadżdż. Znienawidzeni przez wszystkich, błąkają się z miasta do miasta. Uważa się, że w Arabii nie ma żadnego Mutasharida z powodu szczególnie ostrej polityki represji Hadżdż czyniącej z nich banitów. Jednak, te pogłoski mogą okazać się nieprawdziwe.

Walid Set (Wyznawcy Seta)

Jeśli istnieje taki Bay't, który jest rzeczywiście znienawidzony, to na pewno są nim Setyci. Raz przelana Krew w Arabii nigdy nie popada w zapomnienie, szczególnie przez nieśmiertelnych Ashirra. Przelanie krwi przez Setytów również nie zostanie im nigdy wybaczone. Zainteresowanie Setytów półwyspem arabskim ograniczało się głównie do szlaków handlowych prowadzących przez Mekkę w preislamskich czasach. Chociaż Setyci uciekli przed Lamentem, ich zainteresowanie tym regionem znów zapoczątkowało odkrycie pól ropy naftowej. Tym razem jednak, na ich drodze do Arabii stanęli im Hashashin, Hadżdż i Wah'Sheen.

Po dekadach działań w ukryciu w obrębie wschodniej prowincji, Setytom nie powiodło się przejęcie kontroli nad obszarem w czasie Operacji „Pustynna Burza". Mimo, iż nie udało im się wywalczyć zbyt wiele, udowodnili, że nie tak łatwo ich pokonać. Po zawarciu niepewnego układu pokojowego, zabrali się oni po cichu znów do pracy. Mający bazy tylko we wschodniej prowincji, Setyci posługują się swoimi sprzymierzeńcami z klanu Majnoon, by prowadzić swoje interesy. Ich celem jest przejęcie kontroli nad polami ropy naftowej wschodniej prowincji.

Shaitanowie (Tremerowie)

Słowo „Shaitan" określa osobę złą lub diabła i jest stosowane do nazwania wielu, lecz przede wszystkim Tremerów. Tremerowie są generalnie nie lubiani i nie udało im się jak dotąd uzyskać jakiejkolwiek władzy w Arabii Saudyjskiej dzięki spostrzegawczości Hadżdż i Assamitów. Powody takiego działania nie są znane, ale wielu podejrzewa, że Hadżdż ukrywają coś czego nie chcą, by odkryli Tremerowie. Jedną z możliwości są krążące pogłoski o ukrytej islamskiej Salubri, starożytnych tekstach dotyczących Taumaturgii, napisanych przez Królową Sheba lub lokalizacji ukrytego miasta Wabar. W tej sytuacji, nie udało się im założyć fundacji w Arabii. Pojedynczy Tremere zamieszkuje w Dhahran wraz z kilkoma innymi obcokrajowymi Ashirra.

INNI

Giovanni dopiero ostatnio zaczęli angażować się w handel z Arabią, ale ogólny brak zaufania dworu wobec obcokrajowców utrudnił tym Nekromantom zawieranie umów w tym regionie. O Samedich i Ravnos prawie nikt tu nie słyszał, ale nadal w Arabii Saudyjskiej przebywa jeden Odszczepieniec z klanu Lasombrów: Wezyr Suliman, doradca Szejka Mohammeda wschodniej prowincji. Sabatowi, jak do tej pory, nie udało się założyć jakichkolwiek stałych baz czy uformować sfory w obrębie kraju głównie dzięki Wah'Sheen

i Mushakis. Członkowie Tzimisce, z Sabatu czy nie, ogólnie nie interesują się tym rejonem.

POZOSTALI MIESZKAŃCY ŚWIATA MROKU

SAHIR (MAGOWIE)

Chociaż Arabia gości wiele różnych Tradycji, tylko dwie z nich mają wystarczająco duże wpływy w obrębie granic kraju, by warte były wspomnienia. Unia Technokratyczna, całkiem wpływowa na rozwijającym się Bliskim Wschodzie, jak do tej pory była ograniczana do miast i innych ośrodków porozrzucanych po całej pustyni.

Ahl-i-Batin

Ta Tradycja dawno już przeminęła, pochłonięta siecią technokratycznych rurociągów i dróg, które zmieniły Górę Qaf w jedno wielkie rumowisko. Tak przynajmniej myślą Technokraci. Podczas, gdy bezpośrednie dowody istnienia Ahl-i-Batin dawno już znikły, wciąż krążą plotki o enklawach arabskich Sahir schowanych wśród ruin Wabar głęboko na pustyni, jedynej części kraju wciąż nie podlegającej Technokratom. Szkoły Szyickie znajdujące się na półwyspie wciąż rodzą owoce wiedzy przyswojonej od mistrzów matematyki i teoretyków. I właśnie kiedy plotki konspiratorów znów zaczynają wymierać, pojawia się nowy minaret na pustkowiach pustyni i znika w piaskach.

Sheikha (Mówcy Snów)

Spośród wszystkich Tradycji, Mówcy Snów są najmniej licznym i akceptowanym porządkiem magów obecnie w Arabii Saudyjskiej. Ich siła leży w Beduinach pustyni, którzy polegają na umiejętnościach leczniczych i wróżbiarskich Sheikha. Większość z Mówców Snów to kobiety, mądre kobiety plemiona.

EL MATHOUB (ZMIENNI)

Podczas, gdy termin ten przede wszystkim odnosi się do Garou, El Mathoub to również określenie wszelkich innych ras zmiennych. Podczas, gdy wataha znana jako Tubylcy Betonu zaczęli ostatnio czynić inwestycje w celu zadbania o własne interesy na tym obszarze, a Bezszelestni są nierozłącznie powiązani z Bliskim Wschodem, spory między nimi i Beduinami Wah'Sheen zaprzeczają mitowi o jakimś specjalnym układzie między Gangrelami a Garou. Jedyną grupą mającą wyjątkowe prawa w Arabii Saudyjskiej są Ananasi.

Ananasi

Nielubiani wśród plemion Gai, dzieci pająki królowej Ananasa są nie tylko mile widziani w Arabii Saudyjskiej, ale i mają specjalne miejsce wśród Hadżdż z Mekki. Legenda mówi o pewnym wydarzeniu, mającym miejsce podczas ucieczki Proroka Mahometa do Yathrib, kiedy to pająk zamaskował wejście do jaskini, w której schronił się święty – utkaną przez siebie pajęczyną. Prześladowcy Mahometa zignorowali jaskinię myśląc, że jest pusta.

Ananasim przyznano opiekę nad labiryntem podziemnych rzek i strumieni, które rozpościerają się pod samym sercem Arabii Saudyjskiej. Niektórzy z Ashirra mówią nawet, że Nosferatowie Hadżdż są skarbnikami informacji nie z powodu ich własnych umiejętności, ale dzięki ich pajęczym sprzymierzeńcom.

RUH (UPIORY)

Mantaqat Khayal, arabska Kraina Cienia jest w szponach wiecznej, pochłaniajacej wszystko burzy piaskowej, produktu ubocznego Lamentu niezdolnego do manifestacji swojej siły w świecie dusz. Nekropolie oferują ratunek przed tymi wchłaniającymi Korpus siroccami i jedynym sposobem przedostania się przez nie jest skorzystanie ze starożytnych szlaków dla karawan przetartych przez tysiąclecie przez nabateańskich handlarzy i upartych żywych. Szlaki te kontrolowane są przez starożytne rodziny Ruh, które zarabiają na przewozie dusz zmarłych wzdłuż tych dróg i szlaków pielgrzymek.

HISTORIA

Geograficznie odizolowana, Arabia jest otoczona trzema basenami wodnymi, nieprzyjaznym człowiekowi terenem i okrutną pustynią. Kraj ten pozostał nieodgadnioną zagadką dla wszystkich podróżników i najeźdźców, odmawiając przez tysiąclecia wszelkich wyjaśnień co do swojej potęgi. Tylko ci, którzy stanowili o jej mglistej historii wiedzą, czym jest Arabia i przede wszystkim to przez ich doświadczenia i ich oczyma możemy nieco odtworzyć jej przeszłość.

Jahiliyya

Lata poprzedzające objawienie się anioła Gabriela Mahometowi zwane są Jahiliyyą („Czasem Ignorancji"). Nawet przed przybyciem Mahometa, Mekka była już starożytnym centrum kultu pogańskiego. W mieście znajdowały się świątynie wszelkich perskich bożków, włączając w to jedną poświęconą aniołowi zwanemu Al Ussa. Ta samozwańcza bogini była w rzeczywistości Ashirrą wywodzącą się z Bay't Majnoon.

Większość informacji dotyczących tego okresu jest trudno dostępna w związku z islamskim zakazem religii politelistycznych, ale wiadomo, że rządząca elita Majnoon podlegała subtelnemu „przewodnictwu" Setytów. Jedynym zagrożeniem dla ich władzy w tym obszarze był prorok o imieniu Mahomet, któremu udało się rozpowszechnić Islam i upozorować kontrolę Ashirra nad Mekką. Chociaż raz został zmuszony do ucieczki z miasta, powrócił jako zwycięzca po trzech dekadach walk między Mekką a Yathrib (miastem, do którego w rzeczywistości uciekł).

W roku 629 n.e., kiedy powrócił, Mahomet oczyścił *Ka'ba* ze wszelkich fałszywych idoli i być może był powodem wywołania Lamentu, który wygnał wszystkich Ashirra z okolicy. Al Ussa znikła w rok po tym zdarzeniu, ale wielu twierdzi, że jest ona tylko pogrążona w głębokim letargu gdzieś w ziemi pod Mekką, nieustannie próbująca przekrzyczeć dźwięk Lamentu.

Rządy Tarique

Tło: Tarique, przyszły przywódca Hadżdż Nosferatów, był hiszpańskim członkiem Rodziny, który został nawrócony na Islam w jego Złotym Wieku. Zauroczony „nietykalnym" miastem Mekką, Tarique przywędrował na arabski półwysep, by móc spojrzeć na najświętsze z muzułmańskich miejsc.

To właśnie na granicach zasięgu Lamentu Tarique poznał swojego przyszłego sprzymierzeńca i przyjaciela, tunezyjskiego Wah'Sheen imieniem Zayyat. Obydwaj zaangażowali się w próby uchwycenia Samira, Członka Majnoon z rodu Al Ussy odpowiedzialnego za wrobienie Qarmatianów (sekty heretyków islamskich) w kradzież świętego Czarnego Kamienia znajdującego się wewnątrz murów Ka'by. Kradzież wyciszyła Lament na dwie dekady. Podczas tego okresu ciszy, Tarique, przy pomocy Zayyata, ufortyfikowali Mekkę, zanim jakikolwiek inny Ashirra zaczął rościć sobie prawa do miasta, i zaczęli modły do Allacha o przywództwo. Podobno za pomocą Sahirów Ahl-i-Batin,Tarique stworzył rytuał, który osłabił efekty Lamentu (poza Mekką i Medyną), po tym jak został zwrócony Czarny Kamień. Tarique ogłosił, że od tej pory on i jego potomstwo staną się Hadżdż, religijnymi stróżami wiary Islamu i gospodarzami Mekki.

W XII wieku, Tarique i Zayyat skutecznie walczyli ramię w ramię z Salah al-Dinem przeciwko Krzyżowcom. Jednak, kiedy wojna dobiegła końca, Tarique i Zayyat powrócili na Półwysep Arabski i spokojnie obserwowali jak mongolskie najazdy pustoszyły żyzne ziemie. Muzułmanie środkowego Wschodu podzielili się na małe plemiona i na swoim przykładzie nauczyły wiele, przynajmniej tych dwóch Ashirra. Kiedy upadł Egipt pod naciskiem wojsk niewolniczych Mameluków, Tarique i Zayyat byli więcej niż szczęśliwi mogąc pozwolić innym przejąć straż przednią ostoi Islamu. Nie interesowali się już więcej gwałtowną polityką Bliskiego Wschodu.

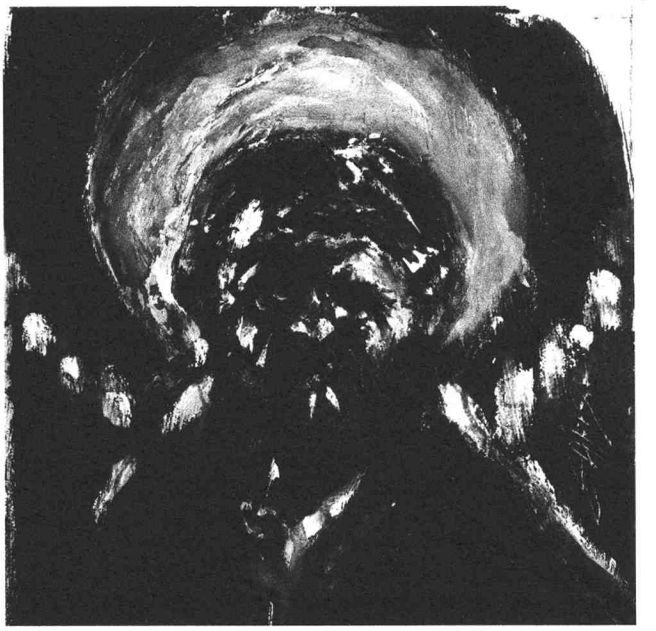
Wraz z powstaniem Imperium Ottomanów, Tarique wszedł w układy z Abdulem Rahmannem, obiecującym ottomańskim Hijazi, który przyjął Islam. Tarique zawarł umowę z Rahmannem, która umożliwiła Ottomanom uzyskać kontrolę nad zachodnią Arabią, dzięki miastu portowemu Jeddah. Nadal jednak, tajemnie Mekka i Medyna pozostawały pod rządami Tarique, a plemiona pustynne podlegały Zayyatowi.

Wraz z upływem wieków, Tarique męczyły koszmary – straszne sny o czymś starożytnym, co ma się przebudzić w samym sercu Arabii. Słyszał o Al Ussa tylko z legend i obawiał się, że królowa Malkavian może znów powrócić po swój pustynny tron. Wywoływało to również i dodatkową obawę przed jej chęcią odzyskania Mekki. Dalsze komplikacje wyniknęły z gwałtownej kolonizacji Europejskiej w drugiej połowie XIX wieku. Tarique wówczas zrozumiał, że jedynym sposobem na obronienie bliźniaczych miast przed korupcją i zewnętrznymi wpływami jest stworzenie narodu islamskiego. Dogadał się z Rahmannem i przekonał go do współpracy w tworzeniu arabskiego plemienia nazwanego Sa'ud.

Saudowie wywalczyli sporo władzy w środkowej Arabii pod przywództwem religijnego wodza, Imana o imieniu Al-Wahhab i jego żądań, by Islam powrócił do swoich korzeni. Rahmann potajemnie pomógł rodzinie Sa'ud przejąć kontrolę nad Arabią. To właśnie dzięki połączonym wysiłkom Tarique, Rahmanna i Zayyata powstało zjednoczone państwo Arabii po I wojnie światowej i rodzina Sa'ud doszła do władzy, po której otrzymała nazwę Arabia Saudyjska. Tym trojgu Ashirra udało się stworzyć bastion, który chronił te rejony przed żądnymi władzy europejskimi członkami Rodziny. Niech licho weźmie Camarillę, arabscy Ashirra nie interesowali się Maskaradą, chronili Półwysep Arabski i Mekkę.

Od tego czasu, Tarique poświęcił się całkowicie obronie Mekki i Medyny jako świętych miast Islamu. Zayyat pozostał wśród Beduinów pustyni, a Rahmann stał się Malakiem Ashirra Arabii. Jak do tej pory Al Ussa nie ujawniła się, lecz Tarique podejrzewa, że nagle zwiększona aktywność Setytów w tym obszarze nie jest żadnym przypadkiem.

Uwagi: Tarique nie mówi nic o swoim Ojcu, chociaż podobno ma być to ten sam Ashirra, który Zjednoczył bizantyjskiego prałata Alexiusa (który znów Zjednoczył Khalida al-Rashida, członka starszyzny z klanu Nosferatów z Chicago).



Gdyby Tarique tego zapragnął, mógłby uzyskać poparcie ponad połowy członków Ashirra z Arabii. Zayyat i Wah'Sheen, Malak Rahmann, wielu spośród Hashashin, Szejk Khaleda i najbardziej konserwatywni Mushakis stanęliby u jego boku w każdej chwili. Pozostali Ashirra, w obawie przed zdeptaniem, usunęliby się z drogi Tarique.

Tarique nieustannie ćwiczy szermierkę wraz ze swoim ochroniarzem z Bay't Hashashin, Saysenem. Obaj są niesamowicie w tym sprawni.

Wygląd: Tarique charakteryzuje tylko niewielkie zwyrodnienie związane z jego rodowodem. Ubiera proste szaty, nigdy nie nosi więcej niż potrzebuje. Pomimo braku włosów, wielkich zębów nieco wystających z jego ust i małych bystrych oczu, Tarique jest całkiem pociągającą osobą.

Kreacja bohatera: Nigdy nie wahaj się, nigdy nie wycofuj i nigdy nie mów niczego, co nie musi być powiedziane. Rozkazuj ludziom samym swoim wyglądem; bądź wzorem do naśladowania. Twoja twarz nie jest zniekształcona, jest to tylko odzwierciedlenie gniewu *mala'ika* (aniołów) i Allacha. Ci, którzy będą ci się przyglądali, nigdy nie powinni zapomnieć, że wiernie służysz Allachowi i jesteś gotów za Niego oddać życie.

Klan: Nosferatowie
Natura: Twórca
Postawa: Wizjoner
Generacja: 5
Rok Zjednoczenia: 807 n.e.
Wiek pozorny: 30 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 3, Odporność 6
Atrybuty Społeczne: Charyzma 7, Oddziaływanie 5, Wygląd 0
Atrybuty Mentalne: Percepcja 7, Inteligencja 5, Refleks 4
Talenty: Aktorstwo 3, Czujność 5, Uniki 4, Empatia 7, Zastraszanie 7, Autorytet 6, Spryt 6
Umiejętności: Oswajanie 3, Etykieta 4, Szermierka 7, Muzyka (przewodzenie Salah) 5, Skradanie się 6, Sztuka Przetrwania 6
Wiedza: Prawo (islamskie) 5, Lingwistyka 6, Okultyzm 5, Teologia 8
Dyscypliny: Animalizm 2, Nadwrażliwość 5, Akceleracja 3, Wytrzymałość 4, Taumaturgia 5, (Hidea iman 5), Niewidoczność 6, Potencja 5, Prezencja 5, Transformacja 2
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 5, Znajomości 4, Trzoda 5, Wpływy 4, Świta 3, Status 5

Cechy Charakteru: Sumienie 5, Samokontrola 5, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 10
Siła Woli: 9

Historia Współczesna: Narody Machi Suzanny Kadim

Tło: W przeciwieństwie do tych, którzy kierowali przeszłością Arabii, Suzanna dopiero co pojawiła się na scenie politycznej i nadal pozostaje za kulisami. Nie będąc jeszcze pełnym członkiem Sabatu, pomaga ona sekcie ustalić pierwsze bazy w obrębie półwyspu.

Suzanna została Zjednoczona przez potężną rodzinę z rodowodem Mameluków. Praojcem tej niezmiernie utalentowanej piosenkarki był słynny bajarz arabski i władca miasta Toreadorów – Damaszku. Pozostająca w cieniu sławy swoich przodków, Suzanna wyruszyła w świat, by znaleźć sobie miejsce na Bliskim Wschodzie, gdzie jej Praojciec nie miał żadnych wpływów.

Przeznaczenie przywiodło ją na nowo powstałe dwory Iranu, podległe Szachowi. Suzanna wykorzystała swoją urodę i talent przywódczy, by stać się przywódczynią Mameluków Iranu. Pod rządami postępowego Szacha, Iran dążył do wprowadzenia równouprawnienia dla kobiet, wykształcenia w stylu zachodnim i bardziej europejskiego stylu życia. Na dworze gościli również niektórzy z najpotężniejszych członków Camarilli z okolic. Nie pasowało to jednak bardziej fundamentalnym sektom islamskim czy starszym Ashirra, którzy wciąż pamiętali kontrolę Camarilli nad Egiptem, Syrią, Libanem, Iranem i Irakiem. Szach Iranu sprzymierzył się później z popierającymi go członkami Camarilli, kiedy chciał podnieść ceny ropy naftowej podczas kryzysów w latach 1973 i 1977.

Wraz z obaleniem Szacha w 1979, wsparcie dla Ajatollahów nadeszło z kilku różnych frakcji, także ze strony Mushakis pochodzących z samej Arabii. Suzanna rozwścieczona tym, że wszystko o co walczyła runęło w ciągu jednej nocy, znikła w mrokach, jakie zapanowały tego roku. Zaprzysięgła sobie zniszczyć Ashirra z Arabii i Camarillę

Suzanna obecnie mieszka w Arabii Saudyjskiej, obserwując i spiskując w obrębie wschodniej prowincji. Jest szpiegiem Sabatu (dla sfory, którą poznała w Marakeszu w 1983 r.), wykrywając wszelkie słabe punkty i wykorzystując różnych naiwniaków do tych celów. Chociaż nawet nie jest tego świadoma, Suzanna jest również pionkiem Setytów.

Duża ilość pracowników zza granicy w Arabii Saudyjskiej zapewniła Setytom z Arabii śmiertelników, spośród których mogą sobie wybierać nowych członków. W 1989 r. wybuchła wojna we wschodniej prowincji pomiędzy sługami Żmija a miejscowymi Ashirra. Wojna szybko się rozstrzygnęła, kiedy Książę Mohammed uczynił ustępstwa na ich korzyść. Traktat ten jednak postawił go w dwuznacznej sytuacji z arabskimi Ashirra, którzy twierdzili, że Setytów należało wyrżnąć. Suzanna sprzymierzyła się z tym klanem, w nadziei na podporządkowanie ich Sabatowi, lecz to oni w zamian manipulują nią na swoją korzyść.

Suzannie udało się stworzyć całkiem impresywną sieć kontaktów w podziemiach i sprzymierzeńców na Bliskim Wschodzie. Wraz z nią przebywają trzy Ashirra jako jej towarzyszki i kochanki oraz dowodzi ona kilku popierającymi Zachód Mushakis. Jest bardzo dobra w manipulowaniu innymi.

Wygląd: Ma klasyczny wygląd wykształconej arabskiej kobiety. Suzanna nosi najlepsze współczesne skromne stroje, jakie mają do zaoferowania projektanci z Persji. Płynnie posługuje się angielskim, libańskim arabskim (bardzo elokwentnym i kulturalnym w przeciwieństwie do twardego języka Arabii Saudyjskiej) oraz francuskim (znów, szczególnie pięknym dialektem, a nie perskim). Bystra towarzyszka rozmów, obyta ze światem i dobrze orientująca się w scenie politycznej miejscowej i międzynarodowej. Jest idealną gospodynią, jak i piękną, pełną uroku kobietą.

Kreacja bohatera: Nigdy nie pozbywasz się swojego wytwornego stylu bycia, niezależnie od sytuacji. Samokontrola jest ważną cechą, którą zawsze zachowujesz, niezależnie od twoich uczuć wobec rozmówcy. Pomimo tego pozornego spokoju, jesteś przepełniona gniewem z powodu zniszczenia twoich planów nad jakimi pracowałaś na dworze teherańskim. Planujesz obalić Arabię Saudyjską wszelkimi możliwymi sposobami i manipulowaniem wszystkimi, którzy się dadzą, nieważne czy są oni niezbędni do osiągnięcia sukcesu czy też nie.

Klan: Toreadorowie
Natura: Autokratka
Postawa: Organizator
Generacja: 8
Rok Zjednoczenia: 1910
Wiek pozorny: 20 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Odporność 2
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 5
Atrybuty Mentalne: Percepcja 3, Inteligencja 4, Refleks 3
Talenty: Aktorstwo 4, Czujność 1, Empatia 3, Zastraszanie 4, Autorytet 5, Spryt 4
Umiejętności: Prowadzenie 2, Etykieta 4, Strzelectwo 2, Muzyka 5
Wiedza: Historia Sztuki 4, Biurokracja 2, Lingwistyka 2, Polityka 5
Dyscypliny: Nadwrażliwość 2, Akceleracja 3, Dominacja 3, Niewidoczność 1, Prezencja 4
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 2, Znajomości 3, Trzoda 2, Wpływy 4, Mienie 4, Świta 2
Cechy Charakteru: Sumienie 2, Samokontrola 3, Odwaga 3
Człowieczeństwo: 4 (zainteresowana Ścieżką Cathari)
Siła Woli: 7

Polityka Handlu Ropą Naftową

Całkiem niezależna z powodu odizolowania geograficznego, Arabia Saudyjska była jednym z niewielu krajów Bliskiego Wschodu, który po I wojnie światowej nie podlegał kontroli europejskiej. To pominięcie było jedynym, którego bardzo żałował Zachód odkąd dwory arabskie zaczęły wykorzystywać wpływy, jakie posiadały dzięki handlowi ropą naftową przeciwko Camarilli, próbując stworzyć zjednoczony dwór nacji Bliskiego Wschodu do spraw Ashirra. Powstanie OPEC było jedynym sukcesem tych działań.

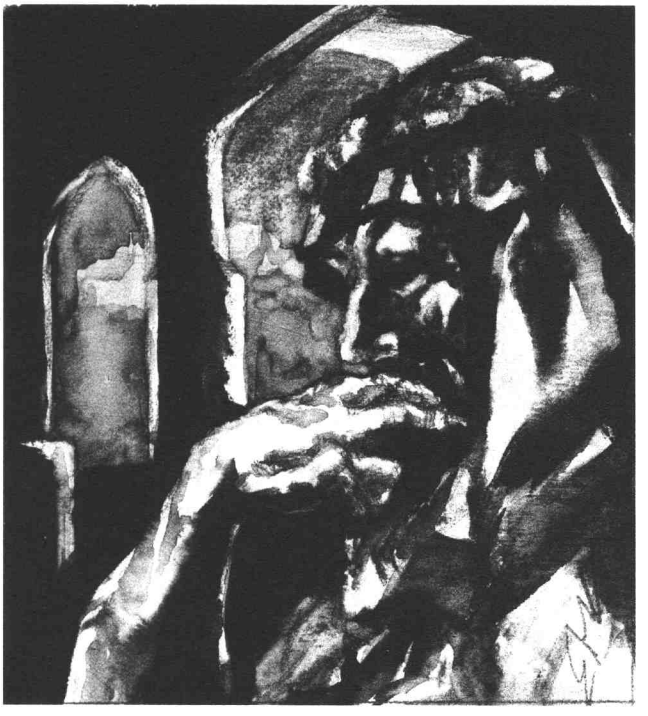
Po stworzeniu OPEC, wiele krajów Bliskiego Wschodu stało się zbyt gorliwych w próbie uniezależnienia się od Zachodu. Ashirra Iranu chcieli nawet podnieść cenę za jedną baryłkę ropy do $100 podczas kryzysu w 1977 r. (był to podobno jeden z powodów, dla którego Camarilla nie chciała wesprzeć wygnanego Szacha, kiedy padły dwory irańskie). Gdyby nie Zaki Yammani, Minister do Spraw Handlu Ropą Arabii Saudyjskiej, Irańczykom może by się powiodło.

Zaki Yammani, biegły dyplomata, był odpowiedzialny za odzyskanie przez Arabów dużej ilości kontroli rynku ropy naftowej. Zanim Camarilla zdążyła się spostrzec, sekta utraciła jeszcze więcej władzy w tym obszarze za jego sprawą. Ropa naftowa okazała się później jeszcze bardziej skuteczną bronią, podczas wojny Iraku z Iranem, kiedy to Arabia Saudyjska przejęła w dużej mierze handel ropą Iranu obniżając ceny swojej. Iran, który tylko dzięki eksportowi ropy był w stanie finansować kampanię wojenną, oskarżył Arabię Saudyjską o próby przeszkodzenia im w prowadzeniu wojny. Chociaż nic nigdy nie zostało udowodnione, pokazało to światu potęgę, jaką zapewnia handel ropą naftową.

PRZEWODNIK PO ARABII SAUDYJSKIEJ

Arabia Saudyjska powstała w 1932 roku jako monarchia rządzona przez ród Saudów. Wraz z odkryciem ropy naftowej w rejonie Zatoki Arabskiej, kraj zaczął zwracać na siebie uwagę innych krajów świata.

Obecnie Arabia Saudyjska jest jednym z najważniejszych krajów członkowskich OPEC i jednym z najbogatszych narodów świata. Populacja kraju wynosi od sześciu do dziewięciu milionów, łącznie z około dwoma milionami obcokrajowców. Ponieważ Arabia Saudyjska nie wystawia turystom wiz, wjazd do kraju uzyskuje się przez prowadzenie oficjalnego handlu, jako członek pielgrzymki, dzięki uzyskaniu specjalnego pozwolenia wydawanego przez dwory arabskie lub przez nielegalne przekroczenie granicy. Moneta saudyjska znana jest jako rial, a obecny kurs wymiany jest równy około 3,75 riala za jednego amerykańskiego dolara.



Rządy Ashirra Arabią Saudyjską podzielone są na cztery prowincje. Chociaż nie jest ono prowincją, miasto Riyadh jest niezależne i rządzone przez własnego Malaka Ashirra, Abdula Rahmanna, któremu szejkowie oferują swoje przymierze.

Malak Abdul Rahmann (Hijazi)

Niepozorny Ashirra posiadający olbrzymią władzę, Rahmann wywołuje respekt u większości ludzi, z którymi się spotyka. Wraz z wzrastającymi obawami o swoje dziecko, Szejka Mohammeda, Rahmann stał się bardziej zamknięty i smutny z powodu nieuniknionej decyzji, jaką będzie musiał niedługo podjąć.

ZACHODNIA PROWINCJA

Region Hijaz rządzony jest przez Szejka Tarique i jego potomków. Z wyjątkiem miasta portowego Jeddah, które jest otwarte dla wszystkich Ashirra, Hadżdż nie użyczają żadnym innym członkom Rodziny oprócz sobie samym wstępu do miast Mekki i Medyny (najprawdopodobniej i tak wyłącznie sama skoncentrowana tam Wiara zmusiłaby większość Ghulów do opuszczenia miasta). W swoich politycznych poglądach prowincja ta jest nastawiona negatywnie wobec Zachodu, chociaż Tarique stara się zajmować tylko sprawami dotyczącymi religii.

Mekka i Medyna są najważniejszymi centrami wiary Islamu (wraz z Kopułą Skały w Jerozolimie). Kiedy odprawiane są modły, modlący muszą kierować się twarzą do Mekki.

Wezyr Mazen (Hadżdż)

Kiedy Tarique brakuje taktu i politycznego wykształcenia, Mazen nie tylko to nadrabia. Ten Hadżdż jest nie tylko doradcą w sprawach politycznych Szejka, ale również jego pierwszym potomkiem. Mazen pilnuje wszystkich tych obowiązków, którymi nie powinno się obarczać Tarique, włącznie z wizytowaniem pozostałych dworów i utrzymywaniem przyjaznych stosunków z Hashashin i innymi sprzymierzeńcami.

CENTRALNA PROWINCJA

Regiony Nafud i Nejd rządzone są przez Szejka Khaleda, który zazwyczaj pozostaje całkiem neutralny w swoich politycznych poczynaniach. Obszar ten ma niewiele w porównaniu ze Wschodnią i Zachodnią Prowincją, ale wsparcie jakie okazuje Khaled Beduinom Wah'Sheen zapewniło mu respekt wśród poddanych. Jednak, politycznie i ekonomicznie, środkowe regiony Arabii nie mają zbyt wiele do zaoferowania.

Szejk Khaled (Mushakis)

Chociaż ogólnie nie jest uważany za przywódcę politycznego, Mushakis Khaled z pewnością udowodnił swoją wartość wśród miejscowych Wah'Sheen walecznością. Pasuje idealnie do obrazu klasycznego szlachetnego wojownika pustyni. Jako jedyny członek Mushakis przy władzy w Arabii Saudyjskiej, Khaled ma pełne wsparcie swojego bay't, który niefortunnie popycha go do objęcia tronu Wschodniej Prowincji. Złapany między obowiązkiem a dumą, Khaled wyczekuje następnego ruchu Malika Rahmanna.

Wezyr Fahd (Mushakis)

Jest to jeszcze jeden Mushakis o dużych możliwościach. Fahd nie jest tak stały w swoich wierzeniach jak Khaled i pozwala sobie na podburzanie się przez braci do przyjęcia bardziej agresywnej postawy wobec Szejka Mohammeda. Jego rady dla Khaleda odzwierciedlają rosnące niepokoje i może wyniknąć z tego zmiana we władzy na korzyść bardziej konserwatywnych frakcji Arabii.

WSCHODNIA PROWINCJA

Region Al-Hasa rządzony jest przez Szejka Mohammeda z Hijazi, który popadł w niełaskę z powodu zawartego przez niego układu z Setytami. Gdyby nie był potomkiem Malaka Ashirrów Arabii, to jego rządy z pewnością zostałyby już dawno obalone.

Al-Hasa uważane jest za najbogatszy i najbardziej sprzyjający Zachodowi region kraju. Kieruje on sławną arabską spółką łączącą handel ropą naftową i jest najszybciej modernizującym się regionem Arabii. Al-Hasa mieści w swoich granicach kilka miasteczek zamieszkałych przez obcokrajowców, bazujących na wydobyciu ropy naftowej, łącznie z trójmiastem Dammanem, Al-Khubarem i Dhahranem. Te trzy miasta (zlokalizowane od siebie o 45 minut drogi) tworzą ważny ośrodek życia i polityki Ashirra. Pomiędzy nimi leży Międzynarodowe Lotnisko Dhahran, Uniwersytet Petroleum i Minerałów Króla Fahda (szczególnie sławny), baza Amerykańskich Sił Lotniczych, Ambasada Stanów Zjednoczonych, Szpital Generalny Dhahranu (dysponujący najnowszym sprzętem medycznym) oraz Port Morski Króla Abdula Aziza.

Autostrada Króla Fadha (autostrada prowadząca wzdłuż wód Zatoki do Bahrainu) umożliwia ludziom zainteresowanym klubami nocnymi dotarcie do Bahrainu zaledwie w godzinę (alkohol i kluby taneczne są nielegalne w Arabii, ale nie w Bahrainie). Autostrada jest jednym z łatwiejszych sposobów dostania się do Arabii.

Ashirra mieszkający we Wschodniej Prowincji nie muszą się jednak wybierać aż do Bahrainu w poszukiwaniu ofiar. Wielu z bardziej dekadenckich Ashirra ma tu swój dom i stworzyli wspólnie podziemny klub nocny przy chętnej pomocy ze strony Setytów. Klub ten jest absolutnie nielegalny i gdyby Rahmann dowiedział się o nim, z pewnością ogłosiłby Krwawe Łowy na wszystkie łamiące prawo wampiry. Tylko kilku śmiertelników i ghuli wie o istnieniu klubu; reszta śmiertelnych „gości" to ofiary lub niewolnicy (często kobiety z Zachodu) dostarczane przez Setytów. Ashirra mogą tutaj puścić wodze swojej zwierzęcej natury i bawić się we wszelkiego rodzaju okrutne gry z ich ofiarami.

Sugeruje się, aby wszelkie sagi, jakie Narrator pragnie tu prowadzić działy się w regionie trójmiasta z powodu dostępności miast, obecności kilku członków rodziny z Camarilli i politycznego niepokoju obszaru (włącznie z niepewnym traktatem pokojowym z Setytami).

Szejk Mohammed (Hijazi)

Chociaż ogólnie potępiane, nie jest żadną tajemnicą, że Ojciec Malak Rahmann rozważa odsunięcie syna od władzy. Mohammed jest wampirem, który nie wie, co powinien zrobić w sytuacji, jaka zaistniała. Jest członkiem Hijazi nie mającym żadnego konceptu co do tego, jak sprawy powinny zostać rozwiązane. Będąc silną osobowością, jego prozachodnie poglądy zyskały mu całkiem sporą liczbę sprzymierzeńców. Mohammed, jednak, nie jest wystarczająco bezwzględny, by rozprawić się z wkraczającymi do prowincji Setyta-

mi. Coraz bardziej wycofuje się ze stanowiska, pozwalając swojemu wezyrowi na rządzenie w jego imieniu.

Wezyr Suliman (Lasombra)

Suliman jest jednym z nielicznych Odszczepieńców Lasombry dopuszczonych otwarcie do władzy w zamian za „reprezentowanie" interesów Assamitów. Jest on dobrze chroniony przez korpus składający się z Hashashin. Jego działania osłabiły pozycję Mohammeda na dworach i uczyniły z niego prawdopodobnego kandydata do przejęcia władzy nad tym regionem. Chociaż zdecydowanie nie należy on do frakcji konserwatystów, to Suliman z pewnością działał tak, by zyskać ich poparcie. Jego traktaty zawarte z Assamitami wzmocniły dodatkowo ich pozycję w prowincji, a przejęcie przez niego pozycji szejka mogłoby zapewnić Hashashinom władzę, nie mającą sobie równych w Arabii Saudyjskiej, jak i za granicami kraju.

Dhahran

Dhahran powstał we wrześniu 1933 roku, kiedy amerykańscy geolodzy przybyli w poszukiwaniu ropy naftowej. Późniejszy rozwój Dhahranu z małej osady wydobywającej ropę w społeczeństwo rodzinne przyspieszyło również rozwój niedaleko położonych osad Dammam i Al Khubar.

Od tamtej pory, Dhahran stał się małym miastem zamieszkałym głównie przez osoby nie mające obywatelstwa (obcokrajowców wraz z ich rodzinami) pracujących dla ARAMACO (Arabsko-Amerykańskiego Stowarzyszenia Ropy Naftowej). Zabudowania podobne do amerykańskiego budownictwa podmiejskiego z lat pięćdziesiątych, sprawiają, że Dhahran jest tak zaprojektowany, by oprócz spełniania podstawowych potrzeb mieszkańców zapewniał również wszelkie usługi społeczne (o wiele rozmaitsze niż duże amerykańskie miasteczka).

Z powodu dyskryminacji kobiet w Arabii Saudyjskiej, Dhahran został specjalnie do tego przystosowany i tym są tutaj trzy baseny publiczne (jeden dla kawalerów, jeden dla rodzin i niezamężnych kobiet i jeden wyłącznie dla rodzin) czy oddzielne poczekalnie dla mężczyzn i kobiet w pewnych biurach administracyjnych.

Warunki mieszkaniowe różnią się od domków podmiejskich dla tych rodzin, które na stałe mieszkają w Dhahranie, po mobilne domki i mieszkania dla miejscowych, kawalerów i pracowników fizycznych. Zespół ten posiada również własną administrację, komunikację i warsztaty mechaniczne niezbędne do możliwości nieprzerwanego wydobywania ropy naftowej. Tylko w samym Dhahranie, ponad 11 000 ludzi ma stałe posady.

W celu poruszania się lub opuszczenia Dhahranu należy nabyć kartę identyfikacyjną nadawaną każdemu jego mieszkańcowi. Nawet podczas wejścia do kina, baru, kręgielni czy na basen należy wykazać się posiadaniem takiej karty (mogą ją otrzymać tylko ci, którzy legalnie przebywają w Arabii).

Al-Khubar

Kiedy geologowie przybyli tu po raz pierwszy, Al-Khubar był małą wioską rybacką. Dziś jest to zaludnione, międzynarodowe miasto nadbrzeżne, które odwiedzane jest przez ludzi z całego świata. Wieżowce, nadbrzeżne hotele i kompleksy handlowe oferujące najnowocześniejsze towary, sprawiają, że Al-Khubar jest rajem dla chcących zrobić zakupy turystów z całego świata. Wielu spośród elity bogaczy kraju przyjeżdża do Al-Khubaru na zakupy przed wyruszeniem na rozkosze nocnego życia Bahrainu.

Najbardziej popularnym ośrodkiem handlowym jest Złota Promenada. Jest to zaprojektowany z rozmachem kompleks handlowo-usługowy, przepełniony sklepami z biżuterią i szlachetnych metali, sprzedającymi dywany, sklepami z najnowszymi ciekawostkami elektronicznymi, czy ekslusywnymi butikami. Cena złota jest sporo niższa niż w innych rejonach świata, lecz nadal Ashirra powinni się pilnować, gdyż większość rynku kontrolowana jest przez Hijazi.

Podczas, gdy wielu Ashirra może lub nie, popierać zachodni styl życia, to i tak dużo z nich nadal buduje rezydencje i pałace w Al-Khubar oraz urządza wystawne przyjęcia. Wielu Ghuli z Al-Khubar, szczególnie ci starsi, nadal prowadzą opływające w zbytkach życie, niegdyś tak charakterystyczne w czasach perskiej monarchii, łącznie z posiadaniem nielegalnych obecnie haremów. Szejk Mohammed wschodniej Prowincji mieszka w Al-Khubar wraz ze swoim dworem, w 200-pokojowym pałacu wyposażonym we wszelkie udogodnienia naszego wieku, jak sklepy, boiska do tenisa, arboretum, lądowisko dla helikopterów i wyścigi konne.

Żmije Khobar

Setyci zerwali traktat z Szejkiem Wschodniej Prowincji, Mohammedem, pozostając potajemnie w obrębie granic samego Al-Khubar. Większość z nich obecnie ukrywa się w Wieżach Khobar, kilku opuszczonych budynkach mieszkalnych zbudowanych przez księcia śmiertelników jako dar dla Beduinów. Jednak, Nomadowie odmówili osiedlenia się preferując życie na pustyni, a Wieże, zupełnie niezamieszkane, zamknięto. Budynki mieszkalne liczące po siedem pięter były później otwarte, w trakcie trwania Wojny nad Zatoką, dla amerykańskiego personelu militarnego. Po wojnie Setyci jednak powrócili. Obecnie Wieże mieszczą w sobie również całe stada przerażonych niewolników, którzy są czasami sprzedawani mniej cnotliwym Ashirra.

Dammam

Dammam jest jeszcze jednym miastem położonym na wybrzeżu. Chociaż jest mniej międzynarodowe, to większe i bardziej uprzemysłowione niż Al-Khubar. Dammam jest największym z trzech miast i najmroczniejszym, jeśli chodzi o panującą w nim atmosferę, szczególnie w porównaniu z jaskrawo oświetlonym, na pierwszy rzut oka przyjaznym, Al-Khubarem. A może jest to wynikiem tego, że wielu Ashirra mieszkających tu, to gorliwi przeciwnicy

zachodniej kultury, którzy rzadko kiedy są gościnni wobec obcokrajowców. Szejk Mohammed jest tu nawet jeszcze mniej lubiany, odkąd jego układy z Setytami dały im prawa do Projektów Budowlanych Al-Dammam położonych na obrzeżach miasta. To portowe miasto kontrolowane jest przez bardziej konserwatywne sekty islamskich Mushakis.

RHUB'AL KHLAI (PUSTYNIA)

Południowa Prowincja obejmuje pustynię, której początki skrywają mroki dziejów. Pustynia jest również największą tajemnicą Arabii, jest zarówno wielką zagadką i miejscem zła. Jest to pustynia, która kryje zagubione miasto Wabar (według legend plemion, miejsce tak przepełnione złem, że Allach zmiótł je z powierzchni ziemi, tworząc tym sposobem Rhub'al Khali). Tutaj, jak mówią Wah'Sheen, sam piasek mieści w sobie demona, który chroni pustynię z niepohamowaną zażartością, nieustannie przemieszczając wydmy i grzebiąc w piachu wszystko, co tu wkroczy.

Władza nad tym regionem była przekazana Bandarowi, jeszcze jednemu potomkowi Malaka Ashirra, za karę dla nieposłusznego dziecka. „Władca nicości" zaskoczył wszystkich uzyskując błogosławieństwo Zayyata i jego Beduinów, jak i zdołał szybko nauczyć się żyć na okrutnej Rhub'al Khali. Obecnie wszyscy się go lękają z powodu jego antyamerykańskich poglądów i politycznych ambicji.

Szejk Bandar (Hijazi)

Jest on buntownikiem wyjętym spod prawa, bohaterem ludu i członkiem Ashirra, którego prawie wszyscy pragną widzieć u władzy. Bandar jest przebiegły, szybki, ostry, silny, uparty i spostrzegawczy. Nadano mu władzę nad Południową Prowincją z zamiarem poniżenia go. Jednak, Bandar szybko uzyskał wsparcie plemienia Murrah, legendarnych Beduinów arabskich, plemienia mającego podobno silne związki z Ahl-i-Batin, którzy dawno zniknęli. Jak według boskiego przeznaczenia, surowa Rhub'al Khali otworzyła się przed Bandarem, a on stał się jej władcą. Jego czyny przechodzą do legend, a on sam stał się sławą. Niektórzy nawet mówią, że Bandar wie, gdzie leży Wabar.

Wezyr Majeed (Klan Nieznany)

Bandar rzadko kiedy podróżuje na inne dwory i woli utrzymywać kontakty przez Majeeda. Chociaż niektórzy uważają to za dziwne, nie jest czymś rozważnym podkreślanie mistycyzmu, jaki otacza postać Bandara. Majeed natomiast, uważany jest za dziwacznego małego ptaszka. Diabeł o gładkim języku, który twierdzi, że wywodzi się z bay't piasków pustyni, a wielu wątpi czy ten nowy zagadkowy wezyr jest w rzeczywistości Ashirra czy też nie. Niezależnie od tego, Majeed niesamowicie dobrze umie się poruszać po dworach i czasami nawet udaje mu się spowodować spore problemy natury ekonomicznej Wezyrowi Sulimanowi.

Zayyat (Wah'Sheen)

Bardzo niewiele wiadomo o patronie Wah'Sheen, ale jest on również zwany Abu Shammal lub „Ojcem Burzy Piaskowej" przez tych, którzy się go lękają. Niektórzy mówią, że może on podróżować nietknięty przez burze piaskowe. Para czerwonych świecących oczu wśród smagających wiatrów. Nawet Assamici niczego nie żądają od niego jak i jego rodu, gdyż Zayyat zawsze łatwo popadał w szał, którego nie jest w stanie powstrzymać.

ZALĄŻKI OPOWIEŚCI

- **Śmiertelna podróż**: Krążą pogłoski o tajemniczej kobiecie w Arabii, która stara się nakłonić Setytów do przejścia w cień Sabatu. Bohaterowie podróżują do Arabii, albo by ją powstrzymać, albo by wesprzeć (w zależności od stronnictwa, do którego należą). Setyci, w zamian, z pewnością będą starali się skłócić dwa obozy.
- **Dyplomacja**: W kolejnych miastach Ameryki Północnej organizowana jest wystawa islamskiej sztuki i dotarła ona do miasta zamieszkałego przez daną koterię. Wystawie tej towarzyszy Wezyr Mazen, który zajmuje się relikwiami Islamu. Bohaterowie poproszeni są o chronienie go podczas pobytu w mieście.

Setyci, Nosferatowie i Tremerowie są zdenerwowani na Hadżdż, sposobem, w jaki traktuje on ich klany w Arabii. Kto wie co mogą oni ukraść w celu rozwścieczenia Hadżdż? Mazen, w odpowiedzi, gotów jest wezwać Saysena, Assamitę, w celu odzyskania ukradzionego skarbu.

- **Walka o Władzę**: W trakcie konfliktów między Iranem a Irakiem w latach osiemdziesiątych, Arabia obniżyła nieoczekiwanie nisko cenę ropy naftowej. Iran oskarżył Arabię Saudyjską o próbę zniszczenia ich handlu ropą naftową uszczuplając tym sposobem źródła na finansowanie wojska. Obecnie, rozważa się potajemnie podjęcie podobnych kroków wobec Iraku. Jednak, zanim będzie można ziścić te plany należy najpierw wykryć i złapać szpiega wewnątrz Centrum Komunikacji Dhahranu (kompleksu łączącego wszelkie organizacje wydobywcze z ARAMCO) zanim zniweczy on ten plan.

Frakcja: Hadżdż

Hadżdż, chociaż wciąż teoretycznie są Nosferatami, nie uważają się za członków tego klanu. Zmiany, jakim ulegli, wpłynęły zarówno na ich wygląd, jak i psychologię. Hadżdż zostali stworzeni kiedy Tarique podjął się, przed końcem pierwszego tysiąclecia, strzec Mekkę. Uważają, że zostali wybrani przez Allacha do chronienia Ka'by i wszelkich innych świętych miejsc islamskich.

Wygląd: Hadżdż noszą białe thawb (suknie do kostek) i brązowe bishty (płaszcze długie do ziemi). Głowy ich zdobią albo białe ghutrahy (chusty) albo hattahy (czapeczki pozbawione ronda na mniej oficjalne okazje). Wśród Ashirra, Hadżdż szczycą się swoją rolą obrońców i rzadko kiedy skrywają swoje zniekształcone oblicza.

Schronienie: Hadżdż mieszkają głównie w Mekce lub Medynie. Śpią w okolicach meczetów i wszelkich świętych miejsc, w celu podkreślenia ich roli protektorów. Strzeżeni są przez wiernych ansarów i wciąż utrzymują kontakty z Ahl-i-Batin i przymierze z Beduinami Wah'Sheen oraz zatrudniają dwóch członków Hashashin.

Tło: Ci, którzy zostają przyjęci w ich poczet muszą być nieskazitelni i całkowicie oddani ich sprawie. Zjednoczeni zostają tylko mężczyźni w wieku 40-50 lat. Wybranymi przez ostatnie pół wieku byli zazwyczaj nauczyciele ze szkół Szyickich półwyspu.

Preferowane Dyscypliny: Chociaż nie są to standardowe Dyscypliny klanowe Nosferatów, to Hadżdż uczą się tych trudnych sztuk, traktując je jako część ich obowiązków wobec Allacha: Nadwrażliwość, Prezencja, Taumaturgia (Hidea Iman).

Ścieżka Taumaturgii: Hidea Iman (Dar Wiary)

Hadżdż wykorzystują tę ścieżkę do osiągnięcia Prawdziwej Wiary. Jest to jedyna ścieżka, jaką praktykują i która dostępna jest tylko ich członkom. Istnieją również dwa rytuały spotykane tylko wśród Hadżdż. Obydwa znane są tylko Tarique i Mazenowi. Pierwszy rytuał jest rytuałem łagodzącym efekty Lamentu, drugi jest „błogosławieństwem", które umożliwia Ashirra wejście na tereny świętych miejsc muzułmańskich, a nawet na jedną noc do Mekki i Medyny.

Większość rytuałów Hidea Iman wymagają długotrwałych przygotowań. Dodatkowo, wykonawca rytuału musi być oczyszczony duchowo (nie mógł on nawet przejść testu Człowieczeństwa przez ostatnią dobę).

Poziom I: Saut Allach

Przez wykonanie rzutu na Charyzmę + Autorytet (ST:6), członek Hadżdż może ustnie zainspirować swoich poddanych i nadać im jeden dodatkowy tymczasowy punkt Siły Woli. Wywołanie tego wymaga około godziny nieustannej intonacji.

Poziom II: Nuzra Allach

Wykonując test Siły Woli na stopień trudności określony obecnym poziomem Siły Woli przeciwnika, Hadżdż jest w stanie powstrzymać go przed zaatakowaniem, dopóki utrzymywany będzie kontakt wzrokowy.

Poziom III: Ruh Allach

Przez ciągłe powtarzanie modlitwy, Hadżdż może próbować wyprowadzić kogoś z szału (wykonać rzut na Charyzma + Autorytet i Stopień Trudności o wartości równej stałej wartości Siły Woli przeciwnika). Liczba sukcesów odejmowana jest od 10. Kiedy tym sposobem dojdzie się do poziomu Człowieczeństwa celu, to wyrywa się go z szału.

Poziom IV: Ghadub Aallach

Podobne do Nuzra Allach, ale Hadżdż posługujący się rytuałem nie musi utrzymywać kontaktu wzrokowego z przeciwnikiem, by powstrzymać go od ataku. Można zatrzymać tym sposobem tylko jednego przeciwnika.

Poziom V: Kugda Allach

Po nawiązaniu kontaktu optycznego, Hadżdż może zażądać poddaństwa ze strony przeciwnika wykonując test Siły Woli (jej stałej wartości) na Stopień Trudności o wartości stałej Siły Woli przeciwnika. Jeśli Hadżdż odniesie sukces, a przeciwnik nie będzie chciał się poddać, to otrzyma on 2 Poziomy Obrażeń (czują to jakby jakaś zewnętrzna siła ich zgniatała) za każdy uzyskany przez Hadżdż sukces. Jeśli się podda, to nie będzie natomiast w stanie już zaatakować Hadżdż przez okres trwania tej nocy.

ZAPOMNIANE KRÓLESTWO: EGIPT

Boże! ...gdybym tylko nie czytywał tak wiele egiptologii zanim zawitałem na tych ziemiach, które są źródłem wszelkiego mroku i terroru!

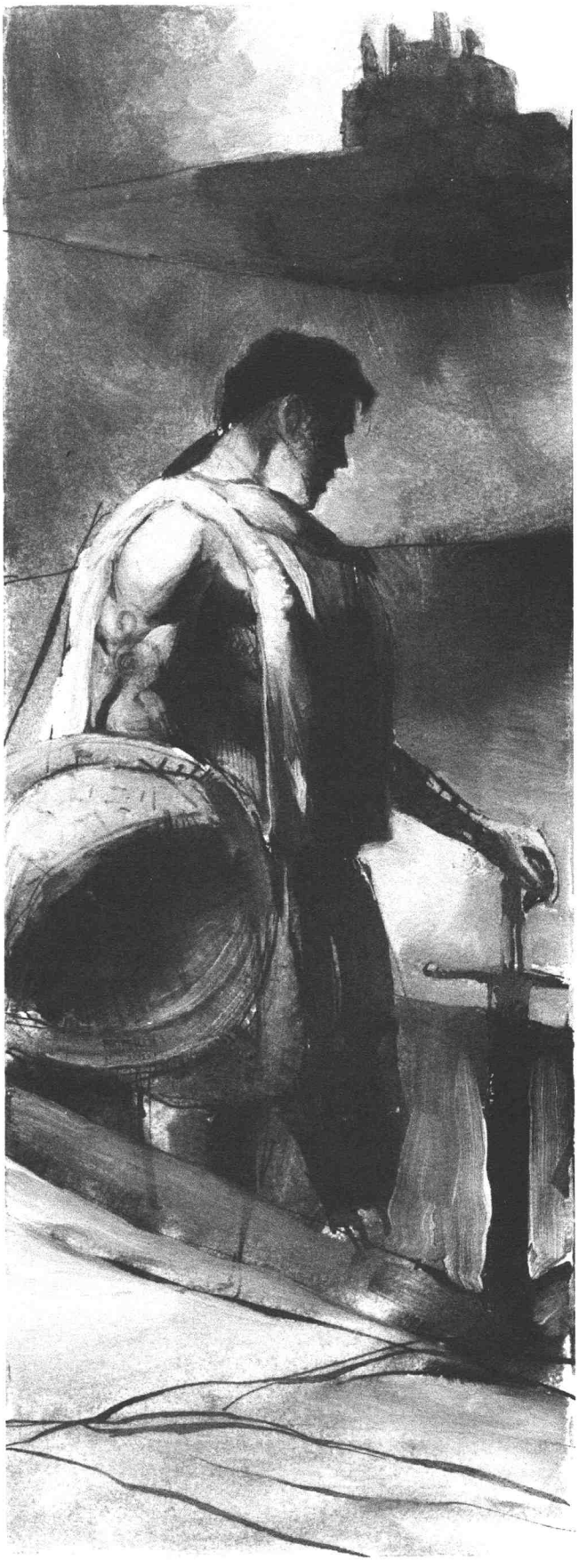
— H.P. Lovecraft (z Harry Houdini), „Uwięziony z Faraonami" (tyt. org. „Imprisoned with the Pharaohs")

Mój Drogi

Więc wreszcie ty i twoi towarzysze zdecydowaliście się opuścić to posępne miasto Waszyngton – które wciąż pamiętam jako bagna – w poszukiwaniu bardziej malowniczych i historycznych miejsc. Jednak, jeśli pragniesz odwiedzić Egipt, to musisz wiele jeszcze się dowiedzieć: Starszyzna ma tam jawną silną władzę, a wiele społeczeństw Kainitów w Egipcie antydatuje to, co uchodzi za współczesny obraz stylu życia Rodziny. To, czego spodziewasz się po współczesnej Ameryce, a nawet oczekujesz po Starym Kontynencie, straci swoją wagę w Egipcie, gdzie liczne tajemnice czekają na odkrycie pod piaskami, a starożytni Kainici budzą się zastając nowy świat. Tak wiele z terenów Egiptu to jedno olbrzymie cmentarzysko – począwszy od Karnaku po Dolinę Królów – ale to nie te grobowce i pomniki czczące zmarłych powinny interesować was; to co zostało pochowane powinno pozostać pod ziemią, a my spośród wszelkich istot powinniśmy najlepiej zdawać sobie sprawę z tego, że takie sprawy lepiej zostawić w spokoju.

LUDZIE

Populacja śmiertelników Egiptu – ponad 60 milionów ludzi, z czego 18 milionów w samym Kairze – jest zbiorowiskiem wszelkich ras i ludów, co zresztą odzwierciedla doskonale długą historię tego kraju. Największa z tych grup to rodzime dla Egiptu ludy hamicko-semickie, podczas gdy większość obywateli arabskich stanowią Nomadzi Beduinów z Arabii. Ostatnią główną grupą są ludy nubijskie pochodzące z obszarów Asuanu, ale również krew innych mieszała się z krwią mieszkańców w trakcie bogatej historii Egiptu. W rzeczywistości jednym z głównych problemów Egiptu jest jego nieustannie rosnąca populacja – sytuacja, z której, oczywiście, członkowie Rodziny z Egiptu są zdecydowanie zadowoleni.



HISTORIA

Tak krótkie potraktowanie historii Egiptu jest obrazą dla jego 5000 lat dziejów, jednak pominięcie jej byłoby jeszcze gorsze. Zapamiętaj, że wiele „prawd" dotyczących historii Egiptu, szczególnie jego mityczna przeszłość, często są sprzeczne. Zapytaj pięciu historyków należących do Rodziny o interpretację historii egipskiej, a zapewniam cię, że otrzymasz przynajmniej pięć różnych odpowiedzi. Ale to, co zostało napisane jest najbliższą prawdy interpretacją, jaką mogę zaoferować.

Egipt Prehistoryczny: Set i Ozyrys

Poprzedzając czasy spisanej historii, istniał Egipt pełen mitów i legend, kiedy to potężne moce walczyły ze sobą kształtując podwaliny przyszłych dziejów. Dwaj bracia, Ozyrys i Set, którzy później zajęli swoje miejsca w mitologii jako bogowie, przedtem byli śmiertelnikami i rywalami o kompletną władzę nad ziemiami egipskimi. (Usłyszałem niegdyś od magów śmiertelników, że Ozyrys i Set, o których tu mowa byli zwykłymi śmiertelnikami uwikłanymi w o wiele potężniejszy dramat i odtwarzali oni jedynie czyny Ozyrysa i Seta).

Na początku, Ozyrys, starszy brat, zwyciężył i skazał na wygnanie poza granice Egiptu Seta. Lecz i inne moce chciwie spoglądały na Egipt, gdyż Nil stanowił drogocenne bogactwo naturalne, a ziemie znajdujące się nad rzeką były chciwie pożądane, wtedy to Set i Ozyrys zostali obaj Zjednoczeni przez starożytne wampiry – może przez Przedpotopowców, a może przez wampiry 2 generacji, ale przez które nie wiem – i otrzymali moce równie potężne i straszne jak ich żądze.

Ozyrys Despota rządził Egiptem nieprzerwanie, podczas gdy Set poznawał wiele mrocznych i starożytnych tajemnic Drugiego Miasta, które według wierzeń wielu znajduje się obecnie ukryte głęboko pod piaskami Egiptu. Ostatecznie, Set powrócił na ojczyste ziemie i okazał się zwycięski w walce: Ozyrys został zabity, a jego rodzina uwięziona.

Lecz to nie był koniec walk; tajemniczy ród został podobno zapoczątkowany w imieniu Ozyrysa, podczas gdy jego żona, czarownica Izyda i jego syn, Horus stworzyli społeczność nieśmiertelnych istot, które obecnie nazywamy mumiami. Ci nigdy nie umierający żołnierze – czarnoksiężnicy – kontynuowali walkę Ozyrysa przeciwko Setowi i jego wyznawcom.

Wampiry nie były jedynymi nadnaturalnymi istotami działającymi w Egipcie, chociaż chcielibyśmy w to wierzyć. Lupini i inni Zmienni krążyli na granicy cywilizacji egipskiej, a pierwsi magowie przemierzali kraj. Izyda podobno sama była potężną Taumaturgiczką, a wiele rodzajów magii było otwarcie praktykowanych wśród społeczności egipskiej – bardziej niż w jakichkolwiek innych krajach.

Egipt Faraonów

Z czasem, Set nauczył się kryć za plecami marionetkowych królów; bez wątpienia miał on znaczne wpływy na połączenie się Górnego i Dolnego Egiptu pod władzą jednego śmiertelnego faraona Menesa około 3000 lat p.n.e. oraz na późniejsze założenie Pierwszej Dynastii. Kolejni faraonowie rządzili krajem i powstawały kolejne dynastie. Ponad 50 władców z 30 różnych dynastii – podzielonych przez historyków na władców Starego, Średniego i Nowego Państwa – kontrolowało Egipt przez 2700 lat. Cywilizacja nie zawitała do Egiptu wraz z Menesem, ani jego następcami, ale rozkwitła pod ich rządami. Był to okres niesłychanego rozwoju sztuki i nauki, architektury i wojska. Małe wioski rozwijały się w miasta, konstruowano ogromne mauzolea i świątynie. Egipt był na rozdrożu świata i jednocześnie był kolebką cywilizacji. Setyci, ten przeklęty klan zapoczątkowany przez Seta, walczyli

z nieśmiertelnymi wyznawcami Horusa o władzę nad ich rodzimymi ziemiami i podczas tej walki, inne klany zwróciły uwagę na Egipt i najechały go.

Nadnaturalna działalność nieopanowanie szerzyła się w Egipcie; Śmiertelni czarnoksiężnicy doskonalili swoją magię w sposób niespotykany dotąd, a niezliczone tajemnice wciąż pozostają nie odkryte po dzisiejszą noc zamknięte w starożytnych kamiennych pomnikach tamtych czasów. Cyniczny Kainita – naukowiec kiedyś zauważył, że przy tak licznej populacji wampirów, magów, mumii itp., rzadko kiedy można było znaleźć chociaż jednego normalnego śmiertelnika podczas tych zamierzchłych nocy; chociaż ta uwaga jest wyraźnie hiperbolą, to jest ona nadal wymowna.

Władza przez prawie trzy tysiąclecia była głównie w rękach rodzimych Egipcjan; władcy obcokrajowcy byli nieliczni i niewiele wnosili swoimi rządami do kultury egipskiej. Stolica jednak często zmieniała się, od Memfis do Teb. Pod koniec tego okresu, granice zaczynały się kurczyć, a potęga Egiptu gasła – niegdyś dumni najeźdźcy, teraz często byli sami ofiarami najazdów ze strony ich sąsiadów – czasami nawet kierowanymi czy wywołanymi przez Horusa czy Seta.

Wówczas przybył Aleksander Wielki...

Egipt Hellenistyczny

Do czasu przybycia Aleksandra w 332 r. p.n.e., Egipt był łatwym łupem. Pierwsze rozporządzenie Aleksandra dotyczyło przeniesienia stolicy państwa do wioski rybackiej położonej nad Nilem i nadania jej nazwy Aleksandrii. Po śmierci Aleksandra, jego generał Ptolomeusz objął władzę nad Egiptem, dając początek macedońskiej dynastii, która miała trwać przez 300 lat. Wraz z rządami Ptolomeusza, do Egiptu zawitała kultura grecka i Toreadorzy wywarli swój wpływ na tym kraju. Jednak Dominium Toreadorów – jak i śmiertelnych Ptolomeuszów – okazało się krótkotrwałe padając ofiarą rosnącego Imperium Rzymskiego i żerujących na nim Ventrów.

Egipt Rzymski

Śmierć Kleopatry – ostatniej władczyni Egiptu z macedońskiej dynastii, prawdopodobnie ghuli setyckiej – w 30 r. p.n.e. oznaczało początek niepodważalnych rządów Rzymu nad starożytnymi piaskami. Egipt zachował wiele z jego rodzimej i greckiej kultury, ale nie był on niczym więcej jak tylko jeszcze jedną kolonią wielkiego Imperium. Setyci dusili się pod rządami Ventrów, czasami organizując jakieś powstania, ale nie byli oni w stanie obalić władzy Rzymu. Unieruchomienie Setytów umożliwiło rozwój kultów Ozyrysa i Izydy, ale było to tylko chwilowe. Zniszczyło je powstanie Chrześcijaństwa.

Kiedy imperium romańskie stało się chrześcijańskie i podzieliło się, Egipt znalazł się pod władzą Konstantynopola, stolicy Wschodniego Cesarstwa Rzymskiego; Toreadorzy znów trzymali wodze w Egipcie. Lecz były to słabe rządy. Podczas, gdy bizantyjscy Toreadorzy i rzymscy Ventrowie kłócili się o władzę w Europie, Setyci byli znów w stanie odzyskać po części władzę w Egipcie, lecz do gry wkroczyli również Assamici.

Egipt Arabski

Seria arabskich inwazji i rządów ich dynastii rozpoczęła się w 640 roku n.e., bez wątpienia wywołanych przez Assamitów, dążących własną ścieżką ich tajemniczej *dżihad*. Może Aleksandria była zbyt licznie zamieszkana przez Kainitów, a Assamici pragnęli stolicy wyzbytej wszelkich innych członków Rodziny; a może był to czysty przypadek, że śmiertelni władcy zdecydowali się wybudować nową stolicę kraju egipskiego – Kair. W X wieku, Kair stał się stolicą dynastii Fatymidów, których imperium rozpościerało się na całą Afrykę północną. Kilku mauretańskich Lasombra wykorzystało tę sytuację i przenieśli się do Egiptu, ale ich *entrée* było minimalne w stosunku do reszty naszego rodzaju.

Wraz z początkiem Krucjat, Egipt stał się jeszcze jednym z licznych pół bitewnych między Assamitani a Ventrami walczącymi o władzę polityczną, podczas gdy religijni fanatycy uzyskali władzę i powoli zaczęli pogrom nadnaturalnych istot. Potężny wojownik seldżucki Salah ad-Din – znany również na Zachodzie jako Saladyn – wyzwolił Kair i objął kontrolę nad Egiptem dając początek Dynastii Ajubbidich. Niektórzy twierdzą, że Saladyn był pionkiem Assamitów, podczas gdy inni mówią, że był on w pełni samodzielny i doszedł do potęgi bez żadnej pomocy ze strony nadnaturalnych istot. W rezultacie, nikt nie jest w stanie odgadnąć, które z możliwych nadnaturalnych społeczeństw mogło wpłynąć na którekolwiek z politycznych przedsięwzięć; Assamici, Ventrowie, Toreadorowie i Setyci wszyscy kłócili się o władzę, a nawet coraz bardziej enigmatyczne mumie odegrały z pewnością własną rolę.

Saladin przywiódł z sobą Mameluków, misjonarzy sprzedanych w niewolę, kiedy byli jeszcze dziećmi. Mamelukom darowano wolność po pewnym czasie służby i wielu z nich objęło stanowiska władzy w Dynastii Ajubbidich – ostatecznie doprowadzając do jej upadku w XIII wieku i zastępując ją władzami Mameluków, które trwały ponad dwa wieki.

Był to okres szczególny dla egipskich członków Rodziny – władza nieustannie przechodziła z rąk Setytów, w ręce poszczególnych klanów europejskich i Assamitów. Powiązania klanowe straciły na znaczeniu: Ten, kto potrafił utrzymać się u władzy za pomocą zmian politycznych był księciem niezależnie od tego, który klan władał ziemiami. Egipt stał się jedną wielką mieszanką różnych kultur wampirzych; starsze wampiry ustalały domeny pomimo częstych zmian dynastii w świecie śmiertelników i reperkusji wywołanych tym w politycznym świecie Rodziny, często zwracając zaledwie odrobinę uwagi na kłótnie tworzących się dopiero Camarilli i Sabatowi.

Egipt Ottomański

W 1517 roku Egipt utracił niezależność, stając się znów prowincją; tym razem jego nowymi władcami zagranicznymi byli Ottomani, którzy byli nieufni wobec pragnących autonomii Egipcjan. Egipt był nadzorowany przez *paszę* (ottomańskiego nadzorcę) i przez całe wieki podlegał obcym rządom.

Pod koniec XVIII wieku nastąpił krótki okres władzy Europejczyków wraz z gwałtownym podbojem przez flotę Napoleona Bonapartego. Kolejni Toreadorzy podążyli śladami Francuzów do Egiptu, ale krótko tam przebywali i nie mieli większych wpływów, osłabiając jedynie lokalne rządy.

Egipt Brytyjski

W połowie XIX wieku, Egipt stał się szczególnie mocno zależny od finansów Wielkiej Brytanii. Sytuacja ta, pogorszona budową Kanału Sueskiego w 1869 r., prowadziła nieubłaganie ku przejęciu władzy nad rządem egipskim przez europejskich inwestorów. Podczas I wojny światowej, Egipt sprzymierzył się z Aliantami. Zakończony fiaskiem atak Turcji na Kanał Sueski doprowadził do tego, że Anglia uczyniła z Egiptu swój protektorat. Egipt prosperował, a Rodzina z Europy – w poszukiwaniu nowych uciech – ponownie licznie przybyła do delty Nilu.

Wreszcie Egipt był w rękach Europejczyków, oczywiście ku wielkiemu niezadowoleniu rodzimych Egipcjan. Wszelkie grupy nacjonalistycznych opozycjonistów egipskich zjednoczyły się w próbie obalenia ich europejskich władców, czym zmusili Anglików do wprowadzenia prawa wojennego. Niektórzy wierzą, że te ugrupowania – mimo, iż składające się ze śmiertelników – były manipulowane przez Setytów dążących do osiągnięcia niepodległości ich narodu; inni twierdzą, że to Assamici byli odpowiedzialni za to, chcąc tylko jeszcze bardziej rozwścieczyć Camarillę.

W 1922 r., status Egiptu jako protektoratu dobiegł końca, lecz nadal był okupowany przez Brytyjczyków. Faud I został królem i władza powoli zaczęła przechodzić z rąk obcokrajowców do rządzącej elity, składającej się wyłącznie z Egipcjan; Setytom znów udało się przejąć kontrolę.

Niepodległość i Współczesny Egipt

W 1952 r., pułkownik Gamal Abd-el Nasser zajął miejsce syna króla Fauda i rozpoczął zmiany we władzy uniezależniając ją od wpływów europejskich, sprawując ją na model muzułmański. Takim też sposobem docieramy do wydarzeń współczesnych nocy, które z pewnością są znane: kryzys sueski, Sześciodniowa Wojna, walki z sąsiadującymi nacjami – wszystko to, by podkreślić trwającą walkę między wszelkimi siłami, które chciałyby położyć na Egipcie swoje łapy.

Z pewnością chcielibyście wiedzieć jaki klan stał za jakim zdarzeniem: kto był odpowiedzialny za kryzys sueski, czy Setyci byli zaangażowani w zabójstwo Anwara Sadata, itp. Będziecie musieli jednak szukać odpowiedzi na te pytania gdzie indziej; ogólnie sprawy tak wyglądają, że każdy klan maczał palce w polityce Bliskiego Wschodu i każdy chciałby ogłosić, że główne wydarzenia w świecie śmiertelników były wynikiem jego działań. Lecz często ogólny obraz ma się następująco: bardziej prawdopodobne jest, że Setyci, Assamici i wszyscy pozostali zainteresowani władzą nad Egiptem, byli wśród pierwszych, którzy decydowali o tym, jak można wykorzystać zabójstwo Sadata, ale wcale nie musieli oni być od razu powiązani z samym tym czynem. Prawda kryjąca się za takimi czynami często się wymyka i może miną jeszcze dekady, zanim będziemy mogli poznać w rzeczywistości, kto stał za jakim osiągnięciem.

Obecnie Egipt jest stosunkowo stabilnym państwem na stosunkowo niestabilnej ziemi. Anomalią jest, że prawie każda główna sekta Kanitów ma własną bazę w Egipcie i żadna z nich nie może w rzeczywistości ogłosić się jego władcami. Jest to własny kraj, z własnymi obyczajami i siłami. Starsi z Egiptu rządzili tu długo przed powstaniem Camarilli i często utrzymują bliskie kontakty z innymi członkami Rodziny, którzy normalnie byliby ich śmiertelnymi wrogami. Zarówno Setyci, jak i Camarilla twierdzą, że Egipt należy do nich, podczas gdy egipskie rodzime wampiry ignorują takie sprzeczki i dalej czynią tak, jak to robili od wieków.

Czy również jest to zrozumiałe dla ciebie? Tak często samo wymienienie Egiptu wywołuje skojarzenia, jakie można mieć o Średnim Państwie: mumie i piramidy, hieroglify i czczenie kotów. Takie interpretacje są łatwe, ale i głupie – spróbuj pozbyć się durnych wizji z filmów hollywoodzkich. Nil był rzeką wielu kultur i ras, od rodzimej kultury egipskiej po wpływy Persów, Greków, Rzymian, Arabów, Ottomanów i Europejczyków.

Poza tym wszystkim, zapamiętaj to: wielu, którzy wybierają się na krótką wizytę do Egiptu nigdy nie wraca, gdyż okazuje się, że ich własne plany zostają podporządkowane innym potężniejszym siłom – może nawet siłom potężniejszym niż nasz własny gatunek.

Główne Regiony Kraju

Aleksandria

Aleksandria została zbudowana w 331 r. p.n.e. z rozkazu Aleksandra Wielkiego, który musiał stworzyć nową stolicę dla jego rozrastającego się imperium. Niestety, nigdy nie ujrzał miasta, które nosiło jego imię; zmarł podczas wyprawy i został przywieziony nowej stolicy na własny pogrzeb. Pomimo tego, Aleksandria rozwijała się jako miasto portowe i ośrodek nauki. Wśród wielu jej sławnych budowli można wyliczyć Mouseion i Bibliotekę, świątynię poświeconą nauce, która podobno miała mieścić ponad 500 000 ksiąg. Niestety, wiele z aleksandryjskiej spuścizny klasycznej zostało spalone w IV wieku n.e., kiedy to Chrześcijaństwo przejęło władzę nad Imperium Rzymskim, a wszelkie objawy pogaństwa zostały zniszczone.

Przez wieki Aleksandria była stolicą Egiptu: najpierw za czasów greckich Ptolomeuszów, później pod rzymskimi, a następnie bizantyjskimi władzami. Niestety, wiele z jej wspaniałości pogrzebał czas. W dodatku, ze stratami jakie poniosła w czwartym wieku, Aleksandria podupadła wraz z powstaniem Kairu, stając się czymś nieco lepszym niż wioska rybacka. Otwarcie Kanału Sueskiego oznaczało znów rozwój dla Aleksandrii, która stała się jednym z głównych portów przyciągających Turków, Egipcjan i bogatych Europejczyków. Aleksandria uważana jest za najbardziej urozmaicone miasto, a niedawno podjęto odbudowę spalonej biblioteki, której zostanie znowu nadana nazwa Aleksandryjskiej Biblioteki.

Większość spośród starszych członków Rodziny czuje się bardzo dobrze w tym mieście, szczególnie ci z klanu Ventrów i Toreadorów, którzy w pewnych okresach trzymali władzę w mieście. Kilku Nosferatów zamieszkuje aleksandryjskie katakumby – przynajmniej te, które nie zostały jeszcze odkryte – będące niegdyś domami aleksandryjskich wampirów z Kapadocji.

Tam i z powrotem

Jak dostać się do Egiptu?

Drogą powietrzną – wszelkie linie lotnicze zazwyczaj organizują loty tylko do Kairu i rzadko kiedy do innych miast. Nieliczne loty do Aleksandrii są zazwyczaj z europejskich miast. Przelot między Nowym Jorkiem a Kairem trwa 10-11 godzin; podróż z Londynu do Kairu trwa cztery, pięć godzin.

Drogą lądową – Podróż z Tel Avivu do Kairu zajmuje około siedmiu do dziewięciu godzin plus dwie godziny przy odprawie na granicy. Kilka linii autobusowych obsługuje tę trasę, chociaż można ją również przebyć samemu.

Drogą morską – Między Jordanem a Egiptem pływają promy, a podróż trwa około trzech godzin. Podróż promem z Wenecji do Aleksandrii trwa dokładnie cztery dni.

Jak podróżować po Egipcie?

Drogą lądową – Taksówki i autobusy jeżdżą w miastach i między nimi. W normalnych warunkach podróż z Kairu do Aleksandrii trwa trzy godziny. Ta sama podróż koleją trwa dwie godziny.

Drogą powietrzną – Lot między Kairem a Aleksandrią trwa 30 minut. Podróżowanie komunikacją powietrzną w Egipcie jest droższe od innych środków komunikacji, ale można na niej polegać. Wiele lotów odbywa się codziennie.

Pamiętaj, że są to przybliżone czasy podróży obliczone na podstawie możliwości podróżowania w XX wieku. Narratorzy, chcący nieco urozmaicić grę, będą musieli nieco sami poszperać, by dowiedzieć się ile np. trwa podróż łodzią wzdłuż Nilu (wiele, wiele dni), na wielbłądach przez Półwysep Synaj, lub na temat różnych innych szczegółów. Szczególnie w informatorach turystycznych będą takie informacje, łącznie z czasami potrzebnymi do dotarcia do innych miejsc w Egipcie.

Społeczność istot nadnaturalnych Aleksandrii przez wieki była rządzona przez Marcellusa – Toreadora, który doszedł do władzy w tym samym czasie, kiedy Bizancjum przejęło kontrolę nad Egiptem. Zniszczenie go 50 lat temu – przez nieznane do tej pory osoby – zostawiło Aleksandrię w rękach starszyzny, której udaje się zachować stały porządek wśród wszelkich frakcji zamieszkujących starożytne miasto. Niestety, rządzą oni tylko miastem – cieniem wspaniałego i potężnego miasta, jakim niegdyś była Aleksandria.

Kair

Miasto rządzi rozległymi terenami i żyznymi ziemiami, pełne jest mieszkańców i może być dumne ze swego piękna i bogactw. Miejsce spotkań podróżników i wędrowców, miejsce dla słabych i silnych...

— Ibn Battuta, *Opis Kairu*

Stolica Egiptu zwana czasami *Ummel el-Dunya* („Matką Świata"), była niegdyś również sercem imperium Fatymidów. To starożytne kosmopolityczne miasto jest prawdziwą sprzecznością, tam gdzie tradycje Wschodu i Zachodu mieszają się, a mimo to rozwijają się. Jest ono mieszanką kultur: prawie każda z wielkich kultur, która władała w historii Egiptem, zostawiła tu swój ślad. Kair, pierwotnie małe miasteczko Fustat, został rozbudowany przez Persów i Rzymian, Bizantyjczyków i również Arabów, którzy ochrzcili je imieniem *Al Qahira* („Zwycięskie").

W samym sercu Kairu znajduje się Midan Tahrir, lub tak zwany Plac Niepodległości. Tuż obok znajduje się Muzeum Egipskie, założone w XIX wieku i poświęcone przechowywaniu zabytków ery faraonów. Na południowy wschód od placu leżą cmentarzyska Muzułmanów Kairu, łącznie z Miastem Zmarłych, gdzie mieszkańcy Kairu w rzeczywistości mieszkają wśród mauzoleów ich zmarłych. Na północy miasta znajdują się gęsto zaludnione miejskie osiedla Bulaq i Shubra, jak i Stacja Ramzesa, centralna stacja kolejowa. Wyspa Gezira, położona na środku Nilu, jest domem bogaczy i elit Kairu. Zaraz obok, na południe od Midan Tahrir znajduje się Miasto Ogrodów z jego willami i ambasadami. Dalej na południe znajduje się Stary Kair, koptyjskie centrum miasta.

Kair zajmuje wyjątkowe miejsce w świecie wampirów. Społeczność nadnaturalnych była rządzona od XIV wieku przez Mukhtara Beja, tureckiego Mameluka, któremu udało się przetrwać wieki politycznych sporów. Jego władza jest stabilna, ale nie niepodważalna: Setyci nieustannie próbują odebrać mu Kair, a miasto czasami ogarniają fale przemocy jego nadnaturalnych mieszkańców. Jest ono otwarte dla wszystkich: ci członkowie Rodziny, którzy nie mają już żadnego miejsca do ucieczki często przybywają do Kairu, gdzie otaczają ich zarówno święci, jak i grzesznicy. Chociaż jest on miastem podległym Camarilli, sławne wampiry z Sabatu zostały tu rozpoznane jak spokojnie chadzają nocą ulicami miasta, a Czarna Ręka rzekomo jest zainteresowana przyszłością miasta.

Giza

Okręg Gizy rozciąga się 18 kilometrów na zachód od Kairu, kończąc się u podnóży Wielkich Piramid i Sfinksa. Piramida Cheopsa, największa w Egipcie, została skonstruowana w trzecim tysiącleciu p.n.e.; archeologowie lubią myśleć, że odkryli wszystkie pomieszczenia, jakie znajdują się w Wielkich Piramidach.

Sfinks został podobno wybudowany przez Cheopsa około roku 2600 p.n.e. i wiąże się z nim wiele legend. Jednak, jego nazwa arabska wskazuje naprawdę czyja twarz została wykuta w kamieniu: Abu al-Hol, Ojca Terroru. Cheops jednak w rzeczywistości kazał wykuć tam obraz swojej twarzy, by przysłonić okrutne oblicze, które początkowo nadawało rysy kamiennej twarzy.

Niestety, próby wykorzystania do własnych celów piramid i grobowców przez Setytów, jak i innych, spełzły na niczym, z powodu turystów, którzy licznie odwiedzają te miejsca i często pozostają długo po zachodzie słońca. Wielu przybywa tylko o zachodzie, by rozkoszować się wspaniałym widokiem, wielu również doświadcza na własnej skórze zagrożenia, jakie niesie ze sobą noc.

Memfis i Sakkara

24 kilometry na południe od Kairu leży Memfis, pierwotna stolica Egiptu, założona przez króla Menesa, kiedy zjednoczył Górny i Dolny Egipt. Niegdyś bogate i kosmopolityczne miasto, dziś niewiele już z niego zostało.

Nadal jednak, jego olbrzymi cmentarz pozostaje nienaruszony: Sakkara rozpościera się na długości 30 kilometrów wzdłuż zachodniego brzegu Nilu, z Gizy na północy po Daszur (obecnie zamknięty teren wojskowy) na południu. Wśród licznych pomników historii w tym regionie znajduje się Serapeum, kompleks podziemnych pomieszczeń i katakumb, których budowę zaczęto w XIII wieku p.n.e. i rozbudowywano do I wieku p.n.e. Przez lata, dokładna lokalizacja tego kompleksu była nieznana, dopóki August Mariette nie odnalazł Serapeum w 1851 roku. Niektórzy z bardziej cynicznych wampirów wierzą, że Mariette, pionier egiptologii, był sponsorowany przez jakiegoś posiadającego wielką wiedzę Ventra, który chciał dokuczyć Setytom i wyjawił ich ulubione miejsce spotkań.

Półwysep Synaj: Rozległe, okrutne pustkowia

Góra zaś Synaj była cała spowita dymem, gdyż Pan zstąpił na nią w ogniu...
— Księga Wyjścia 19:18

Półwysep Synaj od dawna służył jako most między Azją a Afryką; przez niezliczone tysiąclecia armie przemierzały Synaj albo by podbić Egipt, albo by podbijać inne ziemie w jego imieniu. Czasami akcje te były wynikiem działań członków Rodziny, czasami czysto ludzkiej nienawiści. Bardziej współcześnie, ziemie Synaju były miejscem konfliktu między Egiptem a Izraelem, punktem kulminacyjnym było przekroczenie wojsk izraelskich przez Kanał Sueski oraz przywłaszczenie półwyspu i podejście aż pod Kair. Zawarcie słynnego pokoju w Camp David w 1982 roku oficjalnie położyło kres przemocy, a międzynarodowe siły ONZ obecnie czuwają nad pozornie spokojną sytuacją.

Ale Synaj jest czymś więcej niż tylko ważnym strategicznie kawałkiem lądu; jest to Ziemia Święta. Biblijni prorocy – Eliasz, Jakub i Abraham wszyscy tu mieszkali i przemierzali te krainy. Według Biblii, Bóg tutaj przemówił do Mojżesza i to właśnie przez to pustkowie Mojżesz przeprowadził swój lud w poszukiwaniu ich świętej ziemi. Również ogólnie się wierzy, że jest to miejsce, w którym schronili się Jezus, Józef i Maria podczas ich ucieczki przed Herodem.

Na Półwyspie Synaj można znaleźć jeszcze jeden lud: Beduinów, pierwotnych mieszkańców tych ziem, którzy żyją według nakazów religijnych tradycji i zwyczajów swoich przodków. Chociaż są Muzułmanami, to i tak nadal można rozpoznać w ich religii ślady pogańskiej przeszłości. Niektórzy z mieszkańców Egiptu wierzą, że ci nomadowie znają wiele tajemnic, których nie wyjawią, a plotki mówią o jednym plemieniu ghuli, związanym Więzami Krwi z nieznanym Matuzalemem, przemierzającym te pustkowia.

Jednak członkowie Rodziny unikają tych regionów prawie bez żadnych wyjątków. Jest on przepełniony Lupinami, którzy twierdzą, że Synaj jest ich terytorium i dodatkowo, liczne święte miejsca, często bogate w Numinę, przyciągają do siebie istoty przepełnione Prawdziwą Wiarą.

Klasztor Św. Katarzyny

Zbudowany w szóstym wieku n.e., Klasztor Św. Katarzyny zlokalizowany jest u stóp Góry Synaj – prawdopodobnie w tym samym miejscu, gdzie Bóg objawił się Mojżeszowi w postaci płonącego krzewu. Nazwany jest imieniem aleksandryjskiej męczennicy żyjącej w IV wieku, najpierw torturowanej przez rozciąganie na kolczastym kole, po czym obcięto jej głowę. Z legendy wynika, że anioły zaniosły jej ciało na Górę Katarzyny – położonej niedaleko Góry Synaj – a mnisi z klasztoru znaleźli jej ciało w VIII wieku. Nieopodal klasztoru znajduje się wioska Św. Katarzyny; jej mieszkańcy podobno są potomkami plemienia Beduinów, które zostało wysłane do ochrony klasztoru podczas jego budowy przez Justyniana. Klasztor należy obecnie do Prawosławnego Kościoła greckiego, a jego zbiór manuskryptów jest drugi pod względem liczebności po bibliotece watykańskiej.

Od XI wieku klasztor jest bazą dla Akritaiów, prawosławnych greckich tropicieli czarownic. Niektóre wampiry wierzą, że Justynian był pionkiem członków Rodziny i ręczą, że wielu wieśniaków ze wsi Św. Katarzyny było wysłanych pod Górę Synaj jako szpiedzy Kainitów; inni natomiast twierdzą, że niektórzy z wieśniaków są tropicielami wewnątrz samych murów klasztoru. Możliwe jest, że obie strony mają rację.

Klasztor Św. Katarzyny, jako Święta Ziemia, ma stopień Wiary równy 6. Aby zdobyć więcej informacji na ten temat, zajrzyj do podręcznika **„The Inquisition"**.

RODZINA

Egipt działa niczym wolny stan: Większość z jego starszyzny, wciąż czynnych politycznie, pamięta czasy poprzedzające Konwencję Kolców. Chociaż popierają oni Maskaradę, to ignorują wiele z działań ich europejskich braci i robią co im się podoba.

Assamici

Assamici niegdyś odgrywali ważną rolę w walce o Egipt, podczas szczytów ich działalności politycznej za czasów rządów arabskich i ottomańskich. Assamici egipscy nie dążą do władzy politycznej jak wiele innych ugrupowań Rodziny. Pragną oni jedynie chronić Alamuta – cokolwiek to może być – i chcą dalej podążać drogą swojej dżihad. Egipt był dla nich przydatnym krajem, nawet jeśli tylko po to, by móc przeszkodzić wejściu Camarilli do Afryki lub pokrzyżować plany Setytom, których nienawidzą szczególnie.

Brujahowie

Brujahowie mają tylko nielicznych swoich przedstawicieli w Egipcie. Podobno pewien Matuzalem przybył do Egiptu po upadku Kartaginy, by pomóc egipskiej walce z Rzymem; jego los skrywa piasek. Poza tym, klan ten miał bardzo mało wpływów na Egipt.

Camarilla

Camarilla twierdzi, że Egipt jest jednym z jego terytoriów, ale tak naprawdę tylko w małym stopniu i jeśli już o tym mowa, to w rzeczywistości nie jest on rządzony ani przez Sabat, ani przez jakąkolwiek inną grupę. Oczywiście, członkowie Camarilli doskonale zdają sobie sprawę z tego na jak niepewnych podstawach opierają się ich roszczenia. W sumie, ich klan jest bardzo młody w porównaniu z niektórymi dynastiami wampirów z Egiptu.

Pariasowie - Mamelukowie

Pariasom Egipt oferuje pewną dozę bezpieczeństwa. Ich reputacja tutaj została nieco podreperowana dzięki sukcesowi, jaki odniósł Mukhtara Bej, któremu udało się stać Księciem Kairu.

Z pewnością nie wszyscy Caitiffowie są respektowani tylko z powodu osiągnięcia Mukhtara Beja, ale ta jednostka przypomina wszystkim do czego może dojść Caitiff za pomocą podstępu, przemocy i perfekcji. Z pewnością są oni lepiej traktowani w obrębie domeny Makhtara Beja niż gdziekolwiek indziej na świecie. Wielu egipskich Kainitów w rzeczywistości odnosi się do Pariasów jak do Mameluków, porównując ich do historycznych najemników, którzy z niewolników stali się wicekrólami. (Nie trzeba oczywiście dodawać, że ów tytuł jest traktowany jako straszna obraza przez arabskich Toreadorów, którzy przywłaszczyli sobie nazwę „Mameluków").

Dzieci Ozyrysa

Dzieci Ozyrysa zostały wszystkie wygnane poza granice Egiptu przez Setytów; Wyznawcy Seta nawet chwalą się, że Dzieci Ozyrysa już nie istnieją. Kilkoro z potomków Ozyrysa może nadal przebywa w ojczyźnie, dobrze ukrytych we wciąż nie otworzonych grobowcach. Kilku uczonych Kainitów twierdzi nawet, że Dzieci szukają sposobu na przywrócenie do życia z Ostatecznej Śmierci Ozyrysa – jako mesjasza, który zarówno wyzwoli Egipt od Wyznawców Seta, jak i uwolni wszystkich członków Rodziny od Przekleństwa Kaina.

Gangrelowie

Kilku Gangrelów można znaleźć w regionach Synaju, ale obecność czujnych, pełnych nienawiści Bezszelestnych Lupinów zapewnia, że członków owego klanu jest bardzo niewielu w Egipcie.

Giovanni

Kappadończycy, lub Klan Śmierci – protoplaści Giovannich – byli zafascynowani Egiptem. Twierdzili, że całun oddzielający świat żywych od umarłych jest tu szczególnie cienki i wierzyli, że Egipt miał wiele odpowiedzi na tajemnice, które pragnęli rozwiązać. Kiedy ich bardziej upolitycznieni nie znoszący sprzeciwu sprzymierzeńcy, Ventrowie, zawładnęli Egiptem, Kappadończycy gorliwie przybywali do Egiptu w celu zgłębiania ich świętych nauk. Z drugiej strony, Giovannich nie interesuje Egipt, pomimo ich niezwykłych talentów w sztuce Nekromancji. Przywódcy Giovannich pomijają machnięciem ręki plotki o tym, że kilku Kappadończyków może nadal przebywać na egipskich cmentarzyskach, dobrze ukrytych przed czystkami Giovannich.

Lasombra

Kilku Lasombra, głównie tych, którzy przybyli z północnej Afryki lub Europy w czasach Średniowiecza, nadal znajduje schronienie w Egipcie. Jednak, ci członkowie Rodziny odnieśli jak dotąd bardzo mało sukcesów w Egipcie, gdzie za tronami kryją się liczne wampiry, mające więcej doświadczenia w polityce Egiptu.

Malkavianie

Klan ten prawie zupełnie nie istnieje w obrębie Egiptu. Chociaż kraj przepełniony jest szaleńcami, to Malkavianie zupełnie nie pożądają ani Egiptu, ani jego zasobów.

Nosferatowie

Egipt z pewnością ma wiele tajemnic czekających na Nosferatów i wiele ukrytych jaskiń, w których mogliby zamieszkać. Niestety, co działa w Europie nie koniecznie musi działać w Egipcie, a Setyci zazwyczaj udaremniają wszelkie próby infiltracji przez Nosferatów. Kilku Nosferatów, którym udaje się utrzymać w Egipcie, jest szczególnie cenionych przez inne klany Camarilli.

Sabat

Sabat jest prawie nieobecny w Egipcie. Złapany między gorliwymi Setytami, terytorialnymi Assamitami i żądną władzy Camarillą, Egipt jest wolny od Sabatu. W rzeczywistości, istnieje kilka komórek Sabatu, ale są tu one tylko po to, by informować sektę o nadnaturalnej działalności w Egipcie, a nie po to, by wybadać teren przed najazdem Sabatu.

Setyci

Chociaż nie zawsze tak widoczni w Egipcie, Wyznawcy Seta z pewnością są najbardziej aktywną z grup. Przyczynili się do rozwoju historii Egiptu od jego początków. Jest to ich duchowa, poglądowa i polityczna ojczyzna. Setyci poszerzyli znacznie swoje pole działania od czasów nocy Faraonów, lecz nadal i tak starają się rozwinąć swoje wpływy w Egipcie podstępem i kłamstwem.

To wszystko nie jest powodowane tylko wspomnieniami: sam Set podobno leży pogrążony w letargu gdzieś w obrębie granic Egiptu, a oni nie pozwolą sobie odejść zbyt daleko od Ojca Kłamstw. Setyci z Egiptu utrzymują ścisłe kontakty z Upośledzonymi Mumiami i często próbują się z nimi zjednoczyć – innymi słowy, chcą ich wykorzystać – przeciwko ich wrogom, szczególnie przeciwko nieśmiertelnym wyznawcom Horusa. Pomimo starożytnych korzeni Setytów, nawet oni nie znają wszystkich tajemnic Egiptu.

Toreadorzy

Klan Toreadorów nadal pamięta czasy, kiedy to on władał Egiptem. Teraz, kraina ta, jedno z miejsc narodzin sztuki świata, jest zaledwie kolejnym politycznym pionkiem. Cóż – *c'est la vie*. Nadal istnieje wiele piękna do znalezienia w Egipcie, a Toreadorów szczególnie zainteresowanych antykami można wszędzie tu spotkać. Niektórzy starożytni Toreadorowie podobno przebywają w Egipcie od czasów ptolomejskich, ale większość przedstawicieli klanu to ci, którzy przybyli tu z Europy w XVIII i XIX wieku. Chociaż egipskie motywy nie były popularne w okresie art deco, młodzi Toreadorowie uważają całość za strasznie nudną, a starsi z kolei rozpaczają z powodu ignorancji młodego pokolenia

Tremerowie

Czarnoksiężnicy ci zdają sobie sprawy z tego, że Egipt to źródło mocy innej niż tylko politycznej władzy. Naród ten ma bogatą spuściznę kulturową, a Tremerowie ciekawi są licznych tajemnic skrytych wśród starożytnych kamieni i pod niesionymi wiatrem piaskami. Mała liczba tych (i innych) Taumaturgów z Rodziny krąży po drogach i ścieżkach Egiptu w poszukiwaniu tych tajemnic.

Tzimisce

Kilku Tzimisce znalazło swoją drogę ze wschodniej Europy na okrutne pustynie Egiptu. Niektóre rodziny Tzimisce osiedliły się w Egipcie jako oczy i uszy swoich panów, ale ich liczba znacznie odtąd zmalała. Konklawe Obertusa – najbardziej uczona ze wszystkich rodzin – podobno ma odosobniony koptyjski klasztor, ale nie zostało to jeszcze potwierdzone.

Ventrowie

Starsi Ventrowie, którzy nadal pamiętają jak Egipt był w ich władaniu, zgrzytają zębami kiedy uświadamiają sobie swoje straty. Ich niemożność ustalenia księcia z Ventrów we współczesnym Egipcie, łącznie z rosnącą władzą Setytów i długotrwałą niepodległością Rodziny Egiptu, przeszkadza odzyskaniu władzy klanu w tym kraju. Prawdą jest, że ostatnimi laty klanowi udało się odzyskać dobrą pozycję – władze na Zachodzie, którym chcą się przypodobać śmiertelni władcy Egiptu, są pod kontrolą Ventrów – ale większość z członków klanu uświadomiła sobie, że już nigdy nie ujrzą dnia, w którym Egipt będzie należał do nich.

Trzoda Egiptu

Członkowie Rodziny rzadko kiedy traktują śmiertelników jak coś więcej niż tylko bydło, a dotyczy to szczególnie potężnych wampirów Egiptu. Jednak, ludność Egiptu nie jest tylko własnością Rodziny i prowadzona jest pewna działalność przez śmiertelników tego kraju, o której powinni wiedzieć członkowie Rodziny.

Uczeni

Arcanum wykazywało zainteresowanie Egiptem prawie od czasu powstania tego stowarzyszenia, kiedy jego członek wynajął dom w Kairze, a później przepisał go w posiadanie stowarzyszeniu. Podróżnicy z Arcanum studiują tradycję magiczną w Egipcie, począwszy od starożytnych czasów po koptyjskie czary, ale czasami natykają się na swojej drodze na członków Rodziny.

Niestety, Arcanum stanowi tylko cząstkę większego zagrożenia: Kair jest wprost przepełniony archeologami i uczonymi, którzy zdają się mieć szczególne zdolności do wydobywania na światło dzienne tajemnic, które powinny zostać nie ruszone. Czasami nawet zakłócają oni spokój starożytnych schronień. Jak do tej pory żaden śmiertelny uczony nie „natknął się przypadkowo" na znajdującego się w letargu Przedpotopowca, ale Kainici i tak na wszelki wypadek uważnie nadzorują działalność trzody.

Tropiciele Czarownic

Z powodu sąsiedztwa Ziemi Świętej i Arabii Saudyjskiej, można w Egipcie spotkać tropicieli czarownic wszelkich wiar. Stowarzyszenie Leopolda utrzymuje Cenaculumsy zarówno w Kairze, jak i Aleksandrii, podczas gdy połączeni koptyjsko-chrześcijańscy tropiciele czarownic dysponują rozwiniętą siecią placówek na terenie całego kraju. Ikhwan al-Safa, tropiciele czarownic wyznający islam, podobno są obecni w Kairze od czasów założenia miasta, ale ich organizacja otaczana jest ścisłą tajemnicą, której nawet rodzina nie jest w stanie przeniknąć. Tropiciele z ortodoksyjnego chrześcijańskiego stowarzyszenia zwanego Akritai – mającego historię równie długą jak Stowarzyszenie Leopolda – prowadzą całkiem aktywną działalność w Egipcie z bazy w Klasztorze Św. Katarzyny. Podsumowując, egipskie wampiry muszą być zawsze bardzo ostrożne.

Kulty

Działania kultowe nie są żadną nowością w Egipcie; od starożytnych czasów zarówno Wyznawcy Seta, jak i Dzieci Ozyrysa zachęcali śmiertelnych do tworzenia kultów mających wspierać ich własne cele. Niektóre z nich przetrwały przez wieki, czasami w różnych formach, a inne pojawiały się i znikały.

Kult Izydy, przykładowo, jest mały – składa się tylko z kilku pomniejszych czarnoksiężników – istnieje od tysięcy lat i musiał przejść w podziemia w celu uniknięcia prześladowań ze strony Chrześcijan. Krążą również pogłoski o Bractwie Ślepców Św. Nikodema, pochodzącym z porządku religijnego w Synaju, którego przywódcy, w poszukiwaniu okultystycznej wiedzy, oślepili się, by ujrzeć to, czego do tej pory nie mogli zobaczyć. Także wśród Rodziny, jak i ludzi, mówi się o tajemniczej grupie, która zbiera się w ukrytej świątyni w Dolinie Królów oddając cześć mocom ciemności wykraczającym poza rozumowanie śmiertelników – jest to grupa, której wpływy zaczynają powoli rozprzestrzeniać się poza granice Egiptu.

Każdy Kult jest unikatowy i każdy ma własne cele. Niektóre kulty istnieją tylko jako pogłoski, podczas gdy o innych nikt nic nie słyszał oprócz jego członków. Pewne kulty mogą być niczym innym jak tylko kultami krwi, służącymi potrzebom pojedynczego Kainity, podczas gdy inne mają całkiem odmienne, diaboliczne cele. Jedno tylko jest pewne: wraz z nadciąganiem końca kolejnego tysiąclecia, grupy te stają się coraz bardziej gorliwe i odważne.

Magowie

Egipt to kraj Thotha, znanego w okresie klasycznym jako Hermes, a wiele magicznych tradycji kultur zachodnich wywodzi się z pozostałości egipskich tradycji magii. Kraj ten jest zatem jednym z głównych miejsc zjazdów magów wszelkiego typu – począwszy od praktykujących Prawdziwą Magiyę po kuglarstwo. Ahl-i-Batin, niegdyś bardzo silna grupa Magów, rozpadła się, ale jej członków nadal można znaleźć, prowadzących swą działalność wszędzie w Egipcie. Również, członkowie Porządku Hermesa często odwiedzają Egipt w poszukiwaniu ezoterycznej wiedzy. Magowie ci często napotykają członków Rodziny – czasami są to pokojowe spotkania, czasami nie.

TAJEMNICE UKRYTE WŚRÓD PIASKÓW I KAMIENI

Egipt często jest określany jako kraj pełen tajemnic i to nie bez powodów. Niezliczone legendy wskazują na tajemnice skryte w starożytnych grobowcach lub pod piaskami pustyni. Opisano tutaj tylko niewielką cząstką tych pogłosek i opowieści, będących często powodem dla nawiedzania Egiptu przez członków Rodziny.

Drugie Miasto

Po zniszczeniu Enochu, Pierwszego Miasta, potomstwo Kaina wędrowało, dopóki ci z Czwartej Generacji nie założyli Drugiego Miasta; ci potężni Kainici rządzili miastem, a wielu wierzy, że oni znów byli podwładnymi jeszcze bardziej wszechwładnych wampirów Trzeciej Generacji. Miasto rozwijało się bogate w krew i przepełnione dekadentami; z czasem, jego śmiertelni mieszkańcy zbuntowali się i zniszczyli pełne rozkładu miasto, a członkowie Rodziny znów rozproszyli się po świecie.

Wierzy się, że przez pewien czas, nawet sam Set przebywał w Drugim Mieście; ta pogłoska prowadzi wielu do konkluzji, że ruiny miasta są zakopane pod piaskami Egiptu. Niektórzy szukają tych ruin, wierząc, że skrywają one wiele potężnych artefaktów i pozostałości po zaginionej wiedzy. Nikt jak do tej pory nie był w stanie określić położenia tego miasta – nawet Setyci, od dawna niepodważalni znawcy w tych sprawach, nie wiedzą gdzie znajduje się Drugie Miasto.

Niektórzy wierzą, że wyznawcy Horusa wiedzą, gdzie leżą ruiny Drugiego Miasta i, że mumie pozostają w Egipcie, aby te starożytne kamienie pozostały ukryte przed tymi, którzy posłużyliby się tajemnicami skrytymi wśród ruin, by jeszcze bardziej zagrozić światu.

Cykl Lilith

Księga Noda zawiera fragmenty starożytnych tekstów zwanych *Cyklem Lilith*, w których znajdują się proroctwa, przysłowia i opowiastki o życiu Lilith, potężnej wiedźmy, Kain zwie ją Matką Mroków, która przebudziła w nim wampiryczne możliwości. Niewielu widziało całość zbiorów *Cyklu Lilith*, a wielu wierzy, że rozszerzona wersja tekstów jest niedokładna po licznych zmianach jakie miały miejsce na przestrzeni wieków.

Lecz uczeni Kainitów – i tych kilku nielicznych śmiertelników świadomych tych spraw – wierzą, że nadal istnieje oryginalna, pełna wersja *Cyklu Lilith*; ci uczeni przeczesują Bliski Wschód i północną Afrykę w poszukiwaniu wszelkich wzmianek o tych tekstach, a wielu uważa, że nadal można je znaleźć w samym Egipcie.

Oczywiście, niektórzy z tych uczonych – śmiertelnicy, jak i wampiry – twierdzą, że Cykl Lilith powinno się pozostawić nietknięty, gdyż zawiera głęboką i przerażającą wiedzę, mogącą ściągnąć na świat jeszcze mroczniejsze ciemności niż te, w jakich już się znajduje. Istnieją potwory i moce, których nawet wampiry powinny się obawiać.

Łazarz

Łazarz, Żyd Zjednoczony na początku pierwszego wieku n.e., był jednym z najbardziej obiecujących Kapadończyków, osiadłych w Egipcie. Już jako śmiertelnik wykazywał się szczególnie dużą wiedzą dotyczącą śmierci; Jego Zjednoczenie w połączeniu z wiekami studiów w Egipcie tylko pogłębiły tę wiedzę. Pod koniec czwartego wieku, Łazarz został uznany za Kainitę, największego erudytę w tych sprawach.

Wraz z upływem wieków, Łazarz coraz bardziej zagłębiał się w swoje studia i ostatecznie przeprowadził się do ulubionej siedziby – opuszczonego klasztoru koptyjskiego, dawno zapomnianego przez śmiertelników i członków Rodziny. Tylko niektórym znana jest lokalizacja tego klasztoru; każdy, kto pragnął rozmawiać z Łazarzem, musiał najpierw nawiązać kontakt z agentami, rozproszonymi po całym Egipcie. Chociaż te ghule przemawiałyby albo w imieniu swojego pana, albo zaprowadziły gości do samego klasztoru Łazarza. Raporty wskazują na to, że gościom zakrywano oczy lub w jakiś inny sposób uniemożliwiano poznanie położenia klasztoru.

W okresie, kiedy to rodzina Giovanni uzurpowała sobie władzę nad kapadockim klanem, Łazarz dawno już zniknął i ogólnie wierzono, że jest on pogrążony w letargu; ale obecnie, niektórzy ostrożnie wspominają o starożytnym Kainicie przebudzającym się w sercu pustyni, mającym olbrzymią wiedzę o Świecie Zmarłych i nadciągających mrokach – to czy jest nim ów kapadocki Matuzalem, czy też nie, nie wiadomo.

Nigel Lloyd-Stephens

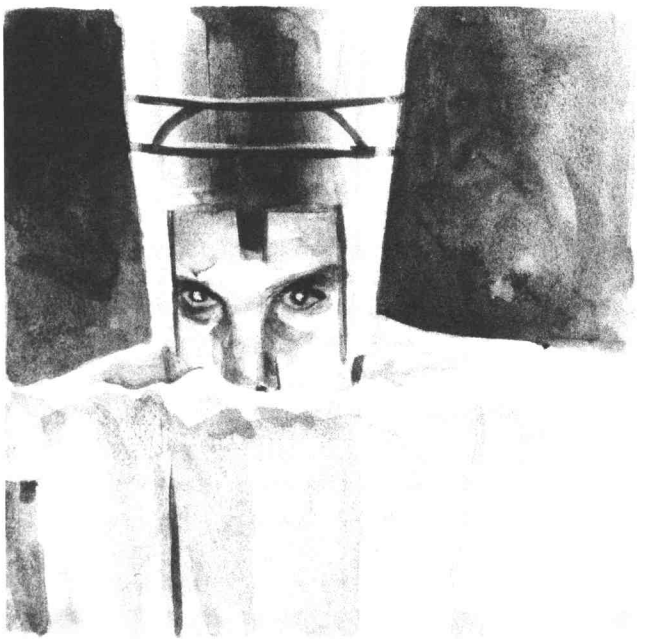
Tło: Pierwotnie wysłany do Egiptu, by pomóc w finansach dotyczących brytyjskich inwestycji w budowę Kanału Sueskiego, Nigel został Zjednoczony przez Wyznawców Seta, którzy mieli już od dawna w zwyczaju uwodzenie niedoszłych władców Egiptu ku ich własnym celom. Obecnie pełni on rolę administratora finansów Setytów – nieustannie negocjując z członkami Rodziny i innymi klanami, i działając za ich plecami, kiedy ci są szczególnie osłabieni.

Wygląd: Nigel jest miło wyglądającym, dobrze zachowującym się młodym człowiekiem, zawsze schludnie ubranym. Jednak, różne tatuaże i szramy, skryte pod jego ubiorem, znaczą całe jego ciało i widoczne są tylko, kiedy wkłada on swoje rytualne szaty.

Kreacja bohatera: Istnieją dwa typy sprzedawców – ci obłudni, których każdy ruch wydaje się krzyczeć „ Jestem sprzedawcą" i ci uprzejmi, łagodni, którzy wywołują u rozmówcy chęć zakupu. Jesteś zdecydowanie tym drugim rodzajem. Twoje działanie polega na uwodzeniu ludzi – duchowo, a czasami ich umysłów, a nawet ciał – a nie na zniechęcaniu ich swoim zachowaniem. Staraj się być przyjacielem wszystkich i zawsze bądź pewny siebie.

Ionna

Tło: Ionna jest jedną z tych, którzy pozostali w Egipcie, po niegdyś licznych tu Toreadorach. Jest ona rodzimą Egipcjanką, urodzoną na początku VII wieku, tuż po upadku władzy bizantyjskiej. Tak ona, jak i wielu Toreadorów, była Zjednoczona bardziej chwilą zauroczenia niż z konkretnych po-



wodów, a jej i tak zapierająca dech w piersiach uroda stała się jeszcze bardziej udoskonalona po jej Zjednoczeniu. Miała również bystry umysł i nie była tylko zwykłą ślicznotką. Ionna wchodziła w skład starszyzny Aleksandrii, doradzając wedle własnego zdania Marcellusowi. W tym samym czasie, podjęła się dowiedzieć jak najwięcej o świecie – o tym ziemskim, jak i nadnaturalnym – i twierdzi, że ma w swoim posiadaniu wiele ksiąg z Biblioteki Aleksandryjskiej, obecnie uznanych za zagubione lub bezpowrotnie zniszczone.

Jednak, do czasu upadku Marcellusa, straciła już zainteresowanie polityką Rodziny. Ionna od tamtej pory wycofała się jeszcze bardziej z życia publicznego i przeniosła swoje schronienie do wyszukanego – i niesamowicie gustownego – podziemnego kompleksu, gdzie spędza noce na studiach i medytacjach. W nielicznych przypadkach korzystała z pomocy młodszych członków Rodziny, polegając na nich jak na informatorach przekazujących nowinki ze świata i chociaż przeważnie nie przyjmuje gości, kilka razy jednak przyjmowała tych, którzy szukali u niej mądrej rady lub chcieli skorzystać z jej zbiorów.

Wygląd: Ionna jest wysoką, przystojną kobietą z długimi brunatnymi włosami i piwnymi oczyma; bardzo rzadko wychodzi poza swoje schronienie, nosi wówczas wytworne, choć konserwatywne stroje. Wewnątrz swego schronienia nosi długą, prostą szatę i sandały, podobne do ubioru, jaki nosiła za życia.

Kreacja bohatera: Bądź opanowana i zachowuj się zawsze z rezerwą. Traktuj wszystkich uprzejmie, z dobrymi manierami. Przemyśl zawsze dobrze swoje wypowiedzi zanim coś powiesz; nawet tak długo, że sprawisz na rozmówcach wrażenie, że ich ignorujesz. Jeśli już coś powiesz, to coś dokładnie przemyślanego. Nie jest cię łatwo sprowokować, ale możliwość dowiedzenia się czegoś nowego może wzbudzić w tobie dawno zagubione zainteresowanie.

Mukhtar Bej, Książę Kairu

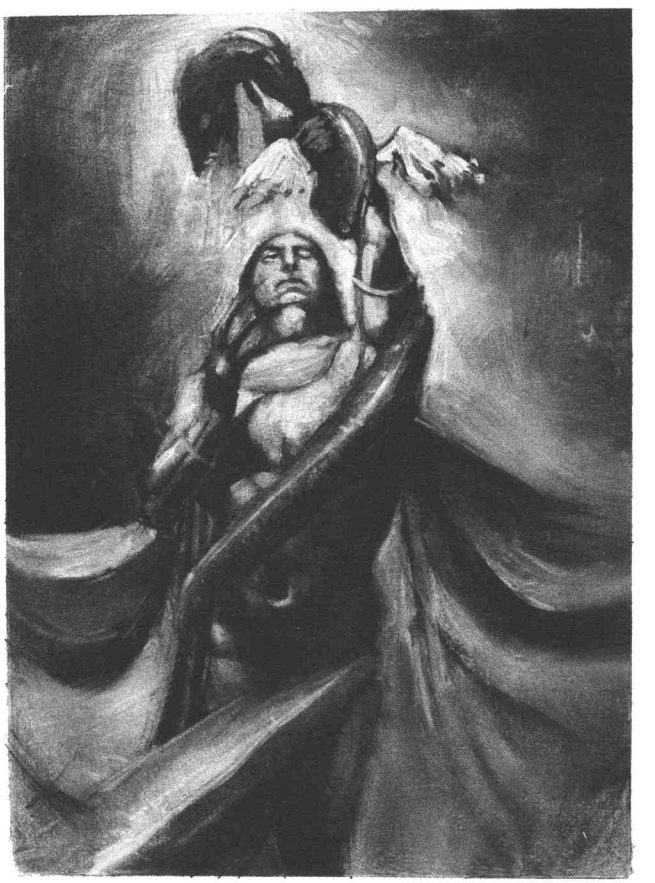
Tło: Pierwsza lekcja: wojna sprawia okazje tym, którzy są wystarczająco sprytni i uparci. Druga lekcja: żadna przeszkoda nie jest tak trudna, żeby nie można było jej pokonać umiejętnościami i podstępem. Są dwie główne lekcje, jakich nauczyło Mukhtara Beja życie i są to dwie główne zasady, które przeniósł on ze sobą w nieżycie, automatycznie zapewniając sobie zaszczyt bycia rzadkością – księcia Pariasa w świecie zdominowanym starożytnymi tradycjami.

Mukhtar Bej był Mamelukiem – sprzedany jako dziecko, nauczony w młodości zabijania, przybył do Kairu, by zaciągnąć się do służby w armii Saladyna. Z urodzenia Turek, chętnie i ochoczo przyjął swoją rolę w Egipcie Fatymidów, powstającym nowym mocarstwie w islamskim świecie. Wyróżniał się spośród swoich kompanów; chociaż wyszkolony w sztukach walki, miał bystry umysł i dał przykład zdolności przywódczych już na samym początku swojej kariery. Wspinał się po szczeblach kariery Mameluków, pragnąc w swoim czasie zająć miejsce w rządzie.

Lecz udało mu się zwrócić na siebie uwagę nie tylko jego śmiertelnych przełożonych. W cieniu Krucjat i licznych miejscowych rozrachunków toczyła się inna wojna. Assamici, Setyci i Ventrowie walczyli ze sobą nawzajem. Ktoś zauważył w Mukhtarze przydatne narzędzie – lub sługę – i pewnej nocy pozbawił młodego żołnierza życia, ucztując na jego gęstej krwi w jakimś zaułku w Kairze.

Minęła cała dekada, zanim Mukhtar Bej znów się pojawił, czyniąc coś, co było wówczas niesłychane. Przedstawił się Antoniusowi, Księciu Kairu z klanu Ventrów. Nie mógł przedstawić imienia swojego Ojca, ani też żaden członek Rodziny nie chciał go uznać za syna. Wówczas rozwścieczony Antonius nasłał swoich dwóch wartowników na bękarta klanu i bardzo zaskoczyła go łatwość, z jaką Mukhtar zlikwidował swoich dwóch niedoszłych katów. Mukhtar ponownie przedstawił się na dworze i zaoferował swoje usługi zszokowanemu Ventrowi.

W pierwszych latach służby Mukhtara u Antoniusa ostro spekulowano na jego temat; brak wszelkiego poszanowania dla tradycji czyniły z niego możliwego potomka Brujahów, podczas gdy opowieści dotyczące czasów jego nieobecności przepełnione są historiami o podróżach w stylu „gangre-



lowskim". Inni twierdzą, że był on uczniem Quietusa, wskazując na jego możliwe assamickie korzenie. Uogólniając, nikt nie znał jego rodowodu, a on nikomu z pewnością też nie powiedział. Wielu nawet wątpi w to, czy w jego opowieściach znajduje się choć trochę prawdy.

Jednak, pomimo jego niepewnego rodowodu, Mukhtar Bej wiernie służył Antoniusowi, za co ten był równie lojalny wobec swego nowego sługi – w rzeczywistości był on mu tak oddany, że niektórzy podejrzewali, że to Mukhtar trzymał władzę nad księciem. Z czasem, Mukhtar stał się czymś więcej niż tylko osobistym ochroniarzem Antoniusa; stał się jego prawą ręką.

Były to ciężkie czasy dla Ventrów i w ogóle dla wszystkich członków Rodziny zamieszkujących Europę. Napady Assamitów nasiliły się, a Setyci znów przygotowywali się do kolejnej szarży. Kiedy w końcu uderzyli, to ich celem okazał się książę Ventrów. Tutaj historia staje się niejasna, gdyż tylko Mukhtar przeżył, by móc o tym opowiedzieć. Według niego setyccy mordercy wtargnęli do schronienia Antoniusa, napotykając na swej drodze ogień i magię. Antonius, Mukhtar i kilku młodych członków Rodziny stawiało czoła Setytom. Jedynym, który uszedł cało z tej rzezi, był Mukhtar, udało mu się wydostać z gorejących ruin, jakie pozostały po schronieniu Antoniusa.

Kair został bez księcia, a społeczność Kainitów zaczęła się rozpadać. Ataki ze strony Assamitów i Setytów osłabiły dodatkowo siły Rodziny Kairu, a wiele wampirów zdecydowało się powrócić do Europy. Sprzymierzeńcy księcia zaczęli sprzeczać się między sobą, a wielu obawiało się wybuchu ogólnego chaosu. Nic też dziwnego w tym, że Mukhtar Bej ogłosił się nowym księciem – do wampirów na całym świecie docierały pogłoski o tym, że członkowie Rodziny przysięgali poddaństwo bękartowi Pariasów, a niektórzy przytaczali fragmenty Księgi Noda, mówiące o księciu z Pariasów jako o znaku nadciągającego końca i nawet członkowie tego klanu zaczęli się bać.

Władza Mukhtara Beja tylko się wzmocniła podczas pierwszych kilku dekad jego panowania. Ale poza granicami Egiptu znajdowali się ci, którym zależało na upadku Mukhtara – chociażby z tego powodu, że nie był on odpowiednim kandydatem na to miejsce. Lecz pomimo tych trudności, udało mu się utrzymać władzę nad różnorodnymi frakcjami w Kairze i udało mu się zdobyć szacunek: jego rządy były w miarę stabilne, pomimo licznych zmian politycznych zachodzących wokół. Negocjował z Assamitami, co rzadko udawało się, i trzymał krótko Setytów. Z czasem, kiedy to bardziej pilne sprawy zajęły myśli europejskich Kainitów, został ostatecznie zaakceptowany. To właśnie posłannik Ventrów z Rzymu po raz pierwszy zwrócił się oficjalnie do niego jako do Kainity, chociaż Mameluka, i od tej pory określeniem tym posługiwali się wszyscy, którzy nie byli w stanie pogodzić się z myślą o „księciu Pariasów".

Obecnie jest powszechnie uważany i szanowany jako prawdziwy Książę Kairu i jest w dużej mierze odpowiedzialny za to, że Kair jest międzynarodowym schronieniem dla członków Rodziny. Podczas jego kadencji, wiele z historycznych miejsc Kairu zostało ogłoszonych Elizjami. Krążą plotki o potajemnym sprzymierzeniu z Assamitami, a nawet o daniu wolnej ręki wampirom Sabatu w obrębie miasta. Niektórzy nadal zastanawiają się nad prawdą dotyczącą śmierci Antoniusa i rodowodu Mukhtara, ale jak na razie milczą.

Wygląd: Mukhtar Bej jest wysokim, imponującym mężczyzną z czarną brodą i wąsami. Ubiera się w garnitury. Porusza się wolno i rozważnie, ale jeśli zajdzie taka potrzeba potrafi działać z prędkością światła.

Kreacja bohatera: Jesteś surowym ojcem. Wszystkie wampiry w Kairze to twoje dzieci. Ty wiesz, co jest dla nich najlepsze i zajmujesz się sprawami, które nie powinny ich interesować. Twój gniew zbiera się powoli, ale i trwa bardzo długo – ci, za którymi nie przepadasz mogą wyczuć w tobie narastający szał, gniew, który ledwo udaje ci się powstrzymać.

Klan: Mameluk (Parias)
Natura: Twórca
Postawa: Organizator
Generacja: 7
Rok Zjednoczenia: 1354
Wiek pozorny: 40 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Odporność 6
Atrybuty Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 4, Wygląd 2
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 3, Refleks 4
Talenty: Czujność 5, Atletyka 4, Walka Wręcz 4, Uniki 5, Autorytet 6, Instynkt Uliczny 3, Spryt 3
Umiejętności: Walka bez Korzystania ze Zmysłu Wzroku 4, Prowadzenie 2, Etykieta 3, Sokolnictwo 3, Strzelectwo 4, Szermierka 5, Skradanie się 3
Wiedza: Znajomość Terenu 3, Biurokracja 3, Wiedza o Camarilli 4, Tajemnice Miasta 2, Prawo 3, Lingwistyka 4 (arabski, angielski, łacina i francuski oraz rodzimy turecki), Polityka 3
Dyscypliny: Akceleracja 3, Dominacja 4, Wytrzymałość 4, Niewidoczność 3, Potencja 4, Prezencja 5, Śmierć 3
Cechy Pozycji: Znajomości 3, Wpływy 4, Mienie 5, Świta 4, Status 5
Cechy Charakteru: Sumienie 2, Samokontrola 4, Odwaga 5
Człowieczeństwo: 5
Siła Woli: 10
Zalety/Wady: Żelazna Wola

EGIPT: WIEKI MROKÓW

Narratorzy **Wampira: Wieków Mroków**, zauważą, że ten rozdział, z kilkoma oczywistymi poprawkami, zawiera informację istotne również do prowadzenia kronik w XII wieku, w Średniowieczu.

Antonius, książę z klanu Ventrów, kontrolował oblegany wówczas przez Krzyżowców Kair. Książe klanu Toreadorów, Marcellus władał Aleksandrią, której świetność minęła wiele wieków wcześniej, a odrodzenie długo jeszcze nie miało nadejść. Kapadończycy wciąż byli aktywni, a sprzeczki między Assamitami i wampirami z Zachodu nawet jeszcze gorętsze.

Stowarzyszenie Leopolda jeszcze nie powstało, ale w Egipcie można było spotkać egzorcystów i tropicieli czarownic, włącznie z Templariuszami, spośród których wielu uparcie dążyło do zagłady wszelkich nadnaturalnych stworzeń. Arcanum jeszcze nie istniało, ale podobne do niego grupy śmiertelników poświęcały się zgłębianiu wiedzy tajemnej.

ZALĄŻKI OPOWIEŚCI

- Bohaterowie, w trakcie trwania kroniki, uzyskują informacje, kierujące ich ku wrotom klasztoru Łazarza. Muszą zdecydować się czy chcą odnaleźć czy też nie, ów klasztor i co też na tym mogą zyskać. Po serii różnych wypadków, docierają na miejsce, tylko po to, by przekonać się, że Giovannim również udało się odnaleźć klasztor. Narrator musi zdecydować się, czy też Łazarz rzeczywiście wyszedł z letargu, czy nadal zamieszkuje klasztor, co zawierają jego mury i co się tam dzieje.
- Bohaterowie odkrywają, że Kapituła należąca do Arcanum w Kairze, rozpoczęła wykopaliska na pustyni. Pilnujący ich członkowie Rodziny donoszą, że śmiertelnikom może udało się odkryć ruiny Drugiego Miasta. Bohaterowie zostają wysłani przez ich mentora w celu zbadania prawdziwości tych donosów. Na miejscu okazuje się, że nie są jedynymi obecnymi tam członkami Rodziny.

• Bohaterowie zostają wysłani do Aleksandrii w celu prowadzenia negocjacji z magami z Porządku Hermesa o posiadanie cennego artefaktu. W momencie, kiedy udaje się im wynegocjować go, artefakt zostaje ukradziony. Poszlaki doprowadzają ich do nowo powstałego kultu, działającego tuż na obrzeżach Kairu; to, co wydaje się początkowo łatwą sprawą, komplikuje się, kiedy ów kult okazuje się być setyckim kultem krwi.

• Bohaterowie zaangażowani w politykę mogą wyjechać do Synaju w celu obserwowania lub „brania udziału" w negocjacjach pokojowych na Bliskim Wschodzie. Przybywając na miejsce, stwierdzają, że Setyci (i Assamici, i Ventrowie...) planują manipulować i/ lub zerwać rozmowy, doprowadzając tym sposobem do dalszych zamieszek na Bliskim Wschodzie. Bohaterowie będą musieli podjąć decyzję co do kierunku ich dalszych działań.

BIBLIOGRAFIA

Przedstawione opracowanie jest tylko podstawowym kursem dotyczącym egipskiej historii i kultury. Narratorom, którzy pragną prowadzić opowieści (lub nawet całe kroniki) usytuowane w Egipcie, zaleca się dalsze zgłębianie tego tematu.

Encyklopedie

W celu uzyskania bardziej szczegółowych danych historycznych o Egipcie, warto zapoznać się ze streszczeniami encyklopedycznymi dotyczącymi tego kraju. Niektóre encyklopedie mogą również zawierać całkiem przydatne informacje dotyczące tylko Kairu i Aleksandrii.

Przewodniki turystyczne

Szczególnie dwa przewodniki turystyczne są przydatne. Jeden zawiera wystarczające informacje, ale w połączeniu z drugim tworzą całkowicie pełny obraz.

Knopf Guides : Egypt (Nowy Jork: Alfred A. Knopf, 1995) zawiera liczne dobre zdjęcia i bogato zdobione mapy oraz plany niektórych budynków. Niestety, informacje nie są ani wystarczające ani dobrze przedstawione.

Egypt & the Sudan: Travel Survival Kit (Australia: Lonely Planet Publications, 1994) również zawiera dokładne mapy, które nie są aż tak bogato ilustrowane jak te z Knopf Guide. Informacje w nim są natomiast pełne i książka ta zawiera różne ciekawostki kulturowe, które ożywią każdą kroniką prowadzoną w Egipcie.

Teksty

Margaret Bunson, *A Dictionary of Ancient Egypt* (Nowy Jork: Oxford University, 1991)

W. Stevensen Smith, *The Art And Architecture of Ancient Egypt* (Nowy Jork: Penguin Books, 1981) zawiera obszerny materiał, łącznie z mapami i planami budowli, na temat Egiptu czasów faraonów.

AFRYKA: CZARNY KONTYNENT

Bogowie, którzy opanowują (serca ludzi)
Przybyli zza grobu.
Powiewy złowróżebnego wiatru
Przybyły zza grobu
Żądając zapłaty w rytuałach i orgiach.
Przybyli oni zza grobu,
Przybyli niczym huragan.
— Tabliczka asyryjska, około 1000 r. p.n.e.

Afryka to kraina pełna tajemnic, ląd zamieszkały przez ludy najbardziej ze wszystkich kontynentów zróżnicowane pod względem kulturowym. Ponad 6000 różnych plemion zamieszkuje te ziemie, wiele z nich ma własne języki, religie i obyczaje. Krajobraz również odzwierciedla tę różnorodność, poczynając od żyznej Delty Nilu i piaszczystej pustyni Sahary po lasy tropikalne Kongo i pokryty wiecznym śniegiem szczyt Kilimandżaro.

Według historii, Afryka była ziemią niewiniątek wykorzystywanych przez jej bardziej rozwiniętych sąsiadów, Arabów i Europejczyków. W czasie kolejnych inwazji dokonanych przez różne ludy, niezależne plemiona od Maroka po Afrykę Południową były zmuszane do zmiany religii, zwyczajów i nawet do niewolnictwa. Od 1441 do 1888 roku, ponad 100 milionów afrykańskich niewolników zostało przewiezionych do kolonii Nowego Świata.

Członkowie Rodziny mieli w tym również, przez pewien czas swój udział, albo chciwie czerpiąc z zasobów Afryki, albo stając po stronie uciskanych plemion. Przez wieki, Afryka była krainą przygód dla bardziej żądnych przeżyć, gwałtownych i drapieżnych członków Rodziny. Była ona areną, na której Rodzina prowadziła swoje wojny i polityczne sprzeczki. Członkowie Rodziny pasożytowali na europejskich kolonialistach, arabskich niewolnikach, chrześcijańskich i katolickich misjonarzach i wykorzystywali lokalnych pracowników wydobywających diamenty i złoto.

Afryka ma własną rodzimą Rodzinę, wampiry, będące już wiekowe, kiedy europejscy Kainici zaczęli budować swoje pierwsze miasta i prowadzić między sobą swoje wojenki. Ci członkowie Rodziny pogardzili objęciem wpływowych pozycji ich kuzynów z Europy. Wielu spośród tych wampirów wycofało się dawno temu w głąb kontynentu. Przez te wieki zapomniano całkowicie o nich, chyba że tylko zostały o nich niejasne wzmianki w legendach przekazywanych przez ich potomków. Ostatnimi laty jednak, domniemani naoczni świadkowie i niewytłumaczalne zdarzenia wzbudziły w afrykańskich członkach Rodziny nadzieję i wywołały obawy wśród wampirzych kolonistów. Jeśli jeden lub kilku Matuzalemów przebudza się z letargu gdzieś w głębi niezbadanych dżungli Afryki lub sawann, to ich pojawienie się może oznaczać koniec dla obecnego, i tak niestałego układu sił na kontynencie.

Wachui Nzahu

Legendy tubylców mówią o plemieniu wojowników, którego członkowie biegają szybko niczym *chui* (lamparty) i rozrywają na kawałki ciała swoich ofiar, odrywając ostrymi kłami i pazurami kawały mięsa i kości. Z pewnością legendy te odnoszą się do Bastetów powszechnie zamieszkujących Afrykę. W języku Swahili, słowo *wachui* znaczy „człowiek lampart", a *nzahu* – „przeklęty".

Rodzina w Afryce

Afryka ma liczną populację wampirów, liczniejszą niż gracze z Zachodu mogliby podejrzewać. Może wydawać się to zaskakujące, biorąc pod uwagę status Afryki jako kontynentu Trzeciego Świata i brak udogodnień, do jakich przyzwyczaiły się wampiry z Zachodu. Mimo to, kontynent ów posiada pewne zalety równoważące te braki.

Wampiry przybywają do Afryki z kilku ważnych powodów. Jednym z nich są łatwe ofiary. Niezliczone masowe migracje ludności Afryki, walki międzyplemienne i obozy dla uchodźców dostarczają liczne, łatwe ofiary, których nieobecność rzadko kiedy jest w ogóle zauważana. W Etiopii, Zairze, Somalii i w Ruandzie, wampiry wykorzystują chaos panujący wśród ich trzody, by do woli ucztować na ich *vitae*. Członkowie Rodziny mogą spokojnie poruszać się wśród bezbronnych starców i dzieci niczym rekiny wśród ławic makreli. Miasta afrykańskie również mieszczą w sobie duże ilości bezdomnych ulicz-ników – słabowitych, często niedożywionych i chętnych pójść za każdym, kto obiecuje im jedzenie czy pieniądze. Ich krew jest rzadka i wodnista, ale jej ilości takie, że zdecydowanie zaspokajają brak jakości.

W Afryce również znajdują się złoża różnych bogactw naturalnych. Wampiry w roli kolonistów przybywały tu, zdobywały majątki i powracały silniejsze do europejskiej Jyhad. (Nie trzeba wspominać, że wielu zginęło podczas tych wypraw.) Szlachetne metale i diamenty nie są tak drogocenne dla wampirów jak dla śmiertelników, ale nie są czymś, co się wyrzuca nawet po śmierci.

Ręka w rękę z naturalnymi bogactwami Afryki idą duże obszary łatwych do nabycia terenów i wpływy. W porównaniu z pogmatwanymi ścieżkami jakimi dochodzi się do władzy w Europie czy w obu Amerykach, bardzo łatwo jest wampirowi uzyskać wpływy w rządach śmiertelników w Afryce i, przez te kontakty, założyć sobie lenno w jakimś miejscu na uboczu. Poza tym, i tak wiele wampirów woli mieszkać w odosobnieniu wraz ze swoimi trzodami, a Afryka właśnie to im zapewnia. (A jeśli jest to wampir, który urodził się w Średniowieczu, brak elektryczności i bieżącej wody niewiele dla niego znaczy.)

Przylądek Dobrej Nadziei

Afryka Południowa znana jest z jej kopalń złota i diamentów. Obydwa te przemysły rozwinęły się i wpłynęły na szybki rozwój kraju. Duże miasta z rozległymi gettami istnieją wokół kopalń, z których czerpały swoje bogactwa niegdyś i nadal to robią. Kopalnia Diamentów Kimberly nadal jest najgłębszym w świecie wykopem stworzonym przez człowieka: głęboka rana na powierzchni ziemi. Jedna rodzina, Delariansowie, zachowuje wyłączne prawa i czerpie zyski z tego, co jest najbardziej płodną kopalnią diamentów na świecie. Przez ponad wiek, Afryka Południowa i jej obywatele stanowiły ośrodek kultury i bogactwa dla Europejczyków, jak i członków Rodziny chcących zaliczać się do grona najbogatszych ludzi na świecie. Niestety, polityczne zamieszki zaprzepaściły te marzenia.

Obalenie apartheidu ostatnimi laty wywołało kryzys ekonomiczny w Południowej Afryce. Giełda w Johannesburgu załamała się już następnego dnia, podczas gdy liczne firmy europejskich właścicieli masowo wyprzedawały swoje akcje udziałowe. Doszło do walk na ulicach, które zebrały krwawe plony – tysięce zabitych. Sytuacja wpłynęła również na członków Rodziny; wojna pomiędzy białymi Ventrami a czarnymi Brujahami i Gangrelami pustoszyła miasta i cały kraj, a Sabat wykorzystał tę okazję, by zdobyć silne wpływy w tych rejonach.

Do dzisiaj sytuacja pozostaje bardzo napięta, a większość białych obywateli kraju wyjechało, opuszczając swoje domy i porzucając prace. Ku wielkiemu rozczarowaniu miejscowych, ci obywatele również zabrali ze sobą swoje pieniądze. Kopalnia Diamentów Kimberly i otaczające ją tereny stały się strefą wojskową, chronioną przez uzbrojone straże za wysokimi murami. Delariansowie tym sposobem odmówili opuszczenia rodzinnych klejnotów czy dzielenia się z nowym rządem czarnych. Krążyły plotki o strajku sił zbrojnych Kimberly, ale jak do tej pory nic się nie stało.

Kongo

W samym sercu Afryki znajduje się rozległy, bujny las tropikalny rozchodzący się falą zieleni od rzeki Kongo. Wiele terenów górzystych Kongo, porośniętych dżunglą wciąż jest nietkniętych stopą ludzką. Przez wieki XIX i XX, odkrywców fascynowały tajemnice skryte wśród gęstego listowia i labiryntów stworzonych przez naturę w Kongo. Wielu z nich próbowało je zgłębić: wielu zaginęło na zawsze.

Legendy o zagubionych miastach i mistycznych, magicznych cywilizacjach wciąż zachęcają do wypraw (śmiertelników, jak i członków Rodziny) w głąb dżungli. Sporadycznie, pojawiają się pogłoski o grupie odkrywców, która zlokalizowała jakiś starożytny artefakt. Wywołuje to zazwyczaj powstanie drugiej wyprawy, wyruszającej w ślady tej pierwszej i udaje jej się odkryć i opisać ów artefakt. Jedank tylko nielicznym udaje się przeżyć wyprawę w głąb Kongo.

Afrykańscy Gangrelowie i Nosferatowie znają liczne legendy o terenach w głębi Kongo. Wybitne jednostki obydwu klanów spenetrowały to serce ciemności, chociaż nawet oni nie mogą – lub nie chcą – mówić o tym, co tak naprawdę znajduje się w sercu dżungli. Kilku Gangreli, napojonych krwią zmieszaną z winem z ziela babki zwyczajnej, wspominało o czymś czyhającym w błotach rzeki, a Nosferatowie mówili o zagubionych liniach krwi zamieszkujących zapomniane od setek wieków miasta i uskrzydlonych potworach mknących po niebie oświetlonym światłem księżyca. Obydwa klany zgadzają się co do tego, że coś bardzo starego i groźnego zamieszkuje serce dżungli i, że lepiej zostawić to w spokoju.

Wybrzeże Berberyjskie: Tanger

Północne wybrzeże Afryki, nad Morzem Śródziemnym, zawsze było pod większym wpływem kultury Zachodu niż reszta kontynentu. Istnieje tu wiele hoteli i ośrodków przyciągających statki wycieczkowe i turystów z całego świata.

Od początku XX wieku, Tanger położony w Maroku, stał się jednym z najbardziej modnych miast na Wybrzeżu Berberyjskim. Uważane za miasto „międzynarodowe", ma własne prawa i administrację, będące częścią Maroka,a zarazem zupełnie niezależne od jego rządu. Z tego też powodu, zawsze przyciągało do siebie dziwną mieszankę wygnańców i uchodźców. Tych ludzi zazwyczaj łączy tylko jedno: ich pozycja w świecie, przyczyniającą się do ich izolacji. Z powodu opinii miasta tolerancji, Tanger stał się jednym z głównych ośrodków homoseksualistów na świecie.

Unikatowa atmosfera Tangeru przyciąga ekscentrycznych artystów, pisarzy i filozofów z całego świata. Wielu poetów z nurtu „Beat" lat pięćdziesiątych i pisarzy przybywało tu, by odkryć bardziej ponurą stronę swoich osobowości i podzielić się filozoficznymi przemyśleniami z innymi podobnymi do nich.

Kafejki położone na plażach i mroczne bary w piwnicach, które służyły za miejsca spotkań *artystów* świata niewiele się zmieniły od początku wieku. Na ulicy wciąż słychać turkot drewnianych kół i stukot wysokich obcasów o bruk, a mewy wciąż słychać na plażach. Tylko malowidła ścienne tzw. sztuka uliczna zmieniają się z miesiąca na miesiąc.

Chociaż kolonia Setytów znajduje się w tym mieście, to mającymi największe wpływy mieszkańcami Tangeru są Toreadorowie. Toreadorowie licznie przybywają do Tangeru i znajdują na miejscu miasto ludzi rozumiejących ich język: język sztuki. Wejście tylko do pokoju wypełnionego pełnymi zachwytu Toreadorami może być niepokojące, natomiast przybycie do miasta przepełnionego nimi może okazać się zgubne w skutkach.

Sahara

Pustynia Sahara to trzy miliony mil kwadratowych (ok. 8 milionów km^2) terenów górzystych i piaszczystych wydm. Większość jej mieszkańców to Beduini, którzy nieustannie podróżują od jednej oazy do drugiej, żyjąc z handlu wymiennego.

Pustynia może być szczególnie niebezpieczna dla członków Rodziny. Prawie niemożliwe jest bowiem znalezienie ochrony przed słońcem. Silne wiatry przewracają namioty, a burze piaskowe grożą zasypaniem każdego. Tylko najodważniejsi spośród członków Rodziny pokonują Saharę i to tylko z opracowaną co do szczegółów trasą i środkami bezpieczeństwa.

Niezależnie od tego, kilku członków Rodziny od czasu do czasu podejmuje się tej podróży śmiertelników w poszukiwaniu ruin ich starożytnych miast pogrzebanych pod piaskami pustyni. Wiele z miejsc wymienionych w Księdze Noda podobno znajduje się pod wydmami Sahary, a wampir, któremu uda się zdobyć wiedzę Przedpotopowców z pewnością uzyska wielką władzę.

Kenia

Kenia bardzo niewiele zmieniła się przez ostatnie dwa tysiące lat. *Simba* (lwy), *chui* (lamparty) i *tembo* (słonie) wciąż wolne przemierzają sawanny. Bantu wciąż polują za pomocą włóczni i nadal wzywają swoich szamanów, by wyzwolić się od obcych duchów. Plemiona wciąż walczą między sobą o prawa do ziemi.

Dopiero ostatnio udało się białemu człowiekowi wywrzeć na Kenię jakiś wpływ. Do 1493 r., ziemia ta i zamieszkujące ją ludy nie znały innych cywilizacji aż do przybycia tu Portugalczyków, Arabów, Niemców i ostatecznie Brytyjczyków.

Brytyjczycy oficjalnie ogłosili, iż powodem przejęcia przez nich tych ziem było wyzwolenie Kenii spod jarzma Arabów. Rzecz jasna, był to tylko pretekst do zaspokojenia ich własnych ambicji kolonialnych. Około 1920 r. wyszło na jaw, że brytyjscy osadnicy dążą do stworzenia „Kenii białego człowieka". Wprowadzili własną odmianę niewolnictwa, zatrudniając miejscowych za śmiesznie niskie płace do sprzątania i podawania herbaty. Pod przywództwem człowieka zwanego Delamere, ruch ten brnął coraz dalej wspierany przez wielu Kainitów. Szczególnie Ventrowie, Tremerowie i Giovanni, widzieli w kolonizacji Kenii możliwości zysków, dobrobytu i zdobycia władzy.

Nie minęło wiele czasu, a powstał narodowy ruch czarnych Afrykanów o uhuru (wolność). W latach trzydziestych, tubylcze grupy otwarcie przeciwstawiły się protektoratowi brytyjskiemu. Liczni afrykańscy członkowie Rodziny, przyciągnięci przez media, które poświęcały tym grupom wiele uwagi, przybyli do Kenii z pomocą jej rodzimym mieszkańcom. Zjednoczyli oni wybitne jednostki z ruchu wyzwoleńczego, łącznie z przywódcami bojówek.

W 1963 roku, czarna ludność Kenii odniosła sukces. Wtedy to po raz pierwszy załopotała na szczycie Góry Kenia narodowa flaga Kenii. Camarilla, odsunięta od władzy przez Rodzinę Kenii, odeszła, ale nigdy nie zapomniała tej rebelii. Wielka Brytania zrzekła się swoich praw i ludność Kenii wybrała wspaniałego człowieka, Kenjatta, na pierwszego prezydenta narodu.

WYSPA MOMBASA

Swego czasu, wyspa Mombasa była stolicą Kenii. Chociaż tak już nie jest, Mombasa nadal pozostaje drugim najbardziej wpływowym miastem w Kenii, po Nairobi. Jej porty przyjmują setki statków dziennie. Niekiedy zwana „Bramą Kenii", Mombasa leżała w czasie inwazji Portugalczyków, na drodze popularnego szlaku handlowego i rynku czarnych niewolników.

Właśnie w Mombasie znajduje się najliczniejsza populacja wampirza w Kenii. Atmosfera „starego świata", współczesne udogodnienia i bliskość nieokrzesanej dzikej natury przyciągnęło tu wszelkich członków Rodziny. Większość z nich zamieszkuje okolice Starego Miasta, gdzie stylowe arabskie budowle miejskie z zasłaniającymi niebo balkonami i rzeźbionymi wrotami stoją wzdłuż brukowanych uliczek, zbyt wąskich, by mogły poruszać się po nich samochody. Ci, którzy preferują szklane budynki i autostrady rzadko kiedy decydują się w ogóle przyjeżdżać do Kenii.

Stare miasto roztacza wokół siebie aurę tak, jakby czas się tu zatrzymał. *Dhows* z Lamu i Somalii przybijają do portu, a ich trójkątne żagle bielą się na tle szarego Oceanu Indyjskiego. Ich właściciele przypływają tu, by sprzedawać suszone ryby, owoce czy wszelkie zagraniczne dobra na rynku. Fort Jezus, zbudowany przez Portugalczyków, by chronić miasto przed napadami Arabów w XVI wieku, nadal stoi na straży północnej zatoki, a jego wysokie kamienne mury uległy tylko niewielkim zniszczeniom.

Liczni złotnicy mają swoje sklepy na obszarze Starego Miasta, nieopodal rynku, gdzie za całkiem niską cenę można nabyć dywany, szachy, ryby czy różne mosiężne przedmioty. Złoto i srebro przechodzi przez ręce tych sklepikarzy i zostaje przerobione lub przetopione w różne piękne ozdoby. Nielegalne transakcje są tu codziennością, szczególnie kiedy ktoś pragnie sprzedać kradzione złoto czy biżuterię. Większość kupców zainteresowanych antyczną biżuterią wie, że mogą znaleźć wspaniałe jej okazy sprzedawane na ekskluzywnych aukcjach w Mombasie.

Najazdy Europejczyków

Wielu europejskich członków Rodziny nadal mieszka w Mombasie. Niektórzy z nich pozostali tu, by pilnować swoich interesów; inni aktywnie przyłączyli się do akcji chronienia zachowania równowagi w przyrodzie na leżących na zachodzie sawannach.

Lupo Giovanni

Tło: Lupo jest właścicielem Hotelu Oceanview. W przeciwieństwie do pozostałych członków klanu Giovannich, którzy nadzorują klanowe interesy w Afryce, Lupo wybrał Mombasę na swój dom. W 1907 r., jako młody śmiertelnik, Lupo przybył do Kenii z Włoch i otworzył mały hotelik w miejscu obecnie znanym jako Oceanview, ogłaszając go „Domem Poza Domem" dla europejskich podróżników. Myśliwi polujący na grubą zwierzynę zjeżdżali tu z całego świata. Jednymi z pierwszych stałych gości Lupa byli: młody Winston Churchill i amerykański prezydent Teodor Roosevelt podróżujący wraz z synem Kermitem.

Lupo prosperował w Mombasie przez ponad 25 lat, do początku lat trzydziestych, kiedy krach ekonomiczny zmienił cały świat. Lupo nie był w stanie spłacić kosztów ostatniej renowacji hotelu, które wyniosły ponad 100 000 $. Czekało go rychłe bankructwo.

Napisał do domu, do ojca, błagając o pomoc. Jego ojciec zebrał całą rodzinę i zażądał pożyczki dla syna. Giovanni siódmej generacji przybył z odwiedzinami do Mombasy. Francesco Giovanni zaoferował Lupo swoją pomoc, ale za pewną cenę. Rozdzielił akcje hotelu na pięć części, po równo dla każdego z pięciu inwestorów, łącznie z nim i z Lupo.

Lupo nadzoruje każdą transakcję dotyczącą prowadzenia hotelu, począwszy od zatwierdzania menu po wybór zasłon. Za pieniądze dostarczone mu przez nowych partnerów mógł przeprowadzić kolejną, całkowitą renowację obiektu i dobudował do niego kasyno. Nie toleruje on nieposłuszeństwa czy kradzieży ze strony pracowników czy gości; jak i żaden członek Rodziny nie może złamać którejkolwiek z Tradycji w jego hotelu. Lupo wymierza sam kary odpowiednie do popełnionego przestępstwa. Wielu pracowników hotelu wyrzucono z pracy, lub co gorsza obcięto im palce. Innych, którzy popełnili gorsze wykroczenia utopiono w Oceanie Indyjskim. Członkowie Rodziny, którzy podczas pobytu tutaj złamią zasady, w najlepszym przypadku, są wyrzucani z hotelu, a w najgorszym przypadku, zanika po nich wszelki słuch.

Lupo mieszka w apartamentach zlokalizowanych na dachu kasyna. Do jego mieszkania prowadzi prywatna winda z zamkiem, do którego klucz Lupo nosi zawsze przy sobie. Nikt poza nim nie ma kopii. Jeden pokój w mieszkaniu wypełniony jest wyposażeniem inwigilacyjnym, za pomocą którego Lupo obserwuje salony gier, lobby i każdy z hotelowych pokojów i apartamentów.

Wygląd: Włoskie cechy Lupo, postarzone latami ciężkiej pracy i afrykańskim słońcem (oczywiście przed jego Zjednoczeniem), są twarde, ale mają pewien urok, który szczególnie podoba się kobietom. Jego czarne oczy spoglądające spod grubych brwi, mogą równie dobrze śmiać się, jak i ciskać błyskawice, kiedy się go zdenerwuje. Na swoje czarne, grube włosy zaczesane do tyłu kładzie olejek i nosi małe, okrągłe okulary na czubku nosa. Jego ciemna, oliwkowa cera wyróżnia się bardzo szczególnie w kontraście z ubiorem w stylu *kaunda* o jasnych kolorach, które zazwyczaj nosi. Na ubiór ten składają się schludne koszule z krótkim rękawem, bez kołnierzyka z dopasowanymi do nich bawełnianymi spodniami.

Kreacja bohatera: Jesteś nieustannie pod urokiem Kenii i jej mieszkańców. Posługujesz się ich językiem i raczej wolisz przebywać w ich towarzystwie niż z przedstawicielami swojego rodzaju. Jednak, przede wszystkim najważniejszy dla ciebie jest hotel. Twoje wyczucie do interesów zawiodło cię tylko raz, ale nigdy sobie tego nie wybaczyłeś. Z tego też powodu pilnujesz i doglądasz Oceanview niczym swojego dziecka. Jesteś idealnym gospodarzem, przykładasz dużo uwagi do obsługi klientów i uczynisz drogą dyplomatyczną wszystko, co w twojej mocy, by pomóc stałym klientom. Jeśli jeden z takich klientów zawini czymś wobec ciebie czy innych gości, nie zawahasz się i sprawisz natomiast, że ów osobnik srogo będzie żałował swojego występku.

Klan: Giovanni
Natura: Twórca
Postawa: Sędzia
Generacja: 8
Rok Zjednoczenia: 1932
Wiek pozorny: 42
Atrybuty Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Odporność 3
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 4
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 5, Refleks 5
Talenty: Czujność 3, Uniki 4, Empatia 5, Ekspresja 3, Zastraszanie 3, Autorytet 4, Spryt 3
Umiejętności: Prowadzenie 3, Etykieta 5, Strzelectwo 4, Szermierka 3
Wiedza: Biurokracja 3, Informatyka 2, Finanse 5, Śledztwo 1, Prawo 3, Lingwistyka (angielski, swahili) 2, Okultyzm 3
Dyscypliny: Nadwrażliwość 2, Dominacja 4, Wytrzymałość 1, Nekromancja 3, Potencja 3, Prezencja 3
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 5, Mentor 3, Mienie 4, Świta 5
Cechy Charakteru: Sumienie 2, Samokontrola 4, Odwaga 3
Człowieczeństwo: 5
Siła Woli: 7

Hotel Oceanview

Oglądanie hotelu Oceanview stało się atrakcją turystyczną samą w sobie. Szerokie marmurowe schody prowadzą do rzeźbionych, podwójnych wrót na froncie budynku. Marmurowe reliefy olbrzymich słoni, antylop i lwów tworzą otoczkę głównego wejścia. Przykrycie portalu wsparte na kolumnach również marmurowych pokrytych rzeźbami roślinnych pnączy. Krzesła z bambusa i stoły znajdujące się na frontowej werandzie zapewniają gościom wygodne miejsce do relaksu z pięknym widokiem na ocean.

Wewnątrz, strop głównego holu pokryty jest wspaniałym malowidłem przedstawiającym zachód słońca nad Górą Kenia. U podnóży góry, wśród traw sawanny dopatrzyć się można przeróżnych zwierząt: lwa zajętego pożeraniem mięsa upolowanej zebry, matki słonicy przytulającej swoje słoniątko, hieny unoszącej łeb, by lepiej wywęszyć zapachy niesione wieczornym wiatrem i hipopotama radośnie pluskającego się w błotnistej sadzawce.

Po lewej stronie od głównego wejścia znajdują się drzwi prowadzące do kasyna, udekorowane po obydwu stronach dwoma dużymi kępami pozłacanej trawy. Zza jednej kępy wygląda pozłacany posąg lwa, a tuż nad drugą wisi duży ptak. Po prawej stronie głównego holu znajduje się recepcja. 100 pokoi hotelowych, 15 apartamentów i jeden domek na dachu są urządzone równie wytwornie. Nadbudówka ma własną kuchnię i wszystko, co może się przydać podczas dłuższego pobytu. Koszty wynajmu pokojów są porównywalne do tych z podobnej klasy hotelów w Chicago czy Londynie.

Kasyno oferuje wszelkiego rodzaju gry, jak w europejskich kasynach. Zyskało sobie opinię eleganckiego i właściwie uczciwego hazardu wśród miejscowej elity. Piękne kobiety roznoszą napoje na tacach, zwyczajem tubylców, na głowach. Ubrane są w owinięte wokół ciał jaskrawe sukas, czyli stroje z jednego kawałka materiału. Szyję opasują im wyszukane naszyjniki z paciorków, które sprawiają wrażenie, że trzymają głowy wyżej niż to możliwe.

Dillon Abernathy

Tło: Mając nosa do przygód i okazji, siódmej generacji Ventru, Dillon Abernathy po raz pierwszy przybył do Kenii w 1888 r., kiedy to brytyjski wicepremier, Lord Salisbury, stworzył Brytyjską Kompanię Wschodniej Afryki i wyznaczył Sir Williama Mackinnóna jako jej namiestnika. Abernathy przyłączył się do Mackinnona i razem zaczęli budowę dróg prowadzących z Mombasy w głąb Kenii.

W 1895 r., brytyjski rząd ratyfikował Protektorat Wschodniej Afryki i rozwiązał Brytyjską Kompanię Wschodniej Afryki. Mackinnon i Abernathy znaleźli się na lodzie. Brytyjski rząd zapłacił im za ciche zniknięcie 250 000 funtów. Abernathy przyjął swoją część pieniędzy i od razu zaczął inwestować w miejscowy handel. Do roku 1905, stworzył w okolicy swoje własne, ekonomiczne imperium. Wybudował wspaniały dwór na obrzeżach Mombasy i wynajmował miejscowych jako służbę za śmiesznie niską cenę.

Abernathy żył tak w spokoju aż do 1963 r., kiedy rządy Kenii przeszły w ręce miejscowych. Jego majątek został skonfiskowany, a koalicja miejscowych członków Rodziny wygnała go z kraju. W złości, Abernathy poprzysiągł zemstę. W 1970 r., kiedy sytuacja się uspokoiła, powrócił do Kenii unikając kontaktu z członkami Rodziny, którzy wyrzucili go z kraju. (Są oni świadomi jego powrotu, ale nie uważają go za większe zagrożenie.) Od tej pory, postawił sobie za cel wykupywanie akcji firm afrykańskich, by w końcu spowodować upadek gospodarki Kenii. Poświęcił się całkowicie swojej zemście, a jego działalność jest daleka od etyki i wiele firm już upadło, ponieważ ich właściciele „odeszli" w nocy. Kilku ghuli Dillona prowadzi za niego jego firmę, którą nazwał Western Trading Company (Zachodnią Kompanią Handlową), powszechnie znana jako W.T.C. Zdają mu oni sprawozdanie każdej nocy, a on wydaje im polecenia.

Kiedy Abernathy powrócił do Mombasy, wynajął stary dom leżący nad oceanem tuż obok drogi Mbaraki. Wybudowana na przełomie wieków, rezydencja ta ma 20 pokoi, ale Abernathy mieszka z trzema ghulami, którzy mu służą. Znany jako „Dwór", niegdyś był świadkiem okrutnego morderstwa, a są tacy, którzy wierzą, że duchy zmarłych wciąż straszą w pokojach, domu i ogrodzie. Abernathy kupił go głównie z tego powodu. Wiedział, że będzie to odstraszało ciekawskich i bardzo podobał mu się pomysł zmuszania sług do pracy w miejscu, które uważali za *thahu* (przeklęte).

Wygląd: Dillon Abernathy ma szczurzą twarz. Jego cienkie, brązowe włosy zaczesane do tyłu, odsłaniają dwa duże zakola nad czołem. Chuda szyja jest bardzo wyciągnięta do przodu, sprawiając wrażenie, jakby spędził zbyt dużo godzin pochylony nad książkami. Ma niebieskie oczy spoglądające spod na wpół przymkniętych, ciężkich powiek. Jego zaciśnięte usta wykrzywiają się w grymasie pod długim, ostrym nosem. Abernathy lubi nosić typowo brytyjskie ubiory. Grube spodnie i koszule z długim rękawem mogą wydawać się nie na miejscu w afrykańskich upałach, ale Abernathy nie przejmuje się tym.

Kreacja bohatera: Tak bardzo nienawidzisz rodzimych mieszkańców Kenii, że zgadzasz się na życie wśród nich tylko dlatego, iż chcesz doprowadzić do ich upadku. Z trudem ukrywasz swoją niechęć do innych i wolisz towarzystwo jakiegoś Europejczyka od miejscowego, nieważne jak jest potężny czy kulturalny. Kiedy wymierzasz karę swoim „pracownikom" wychodzi z ciebie twoje zamiłowanie do sadyzmu. Zawsze czekasz na jakąś okazję w biznesie i jesteś gotów skoczyć do akcji w każdej chwili. Na szczęście, twoja cierpliwość nie zna granic, zwłaszcza że takie okazje zdarzają się bardzo rzadko.

Terranda Jackson

Tło: Jeden z najnowszych nabytków Rodziny Kenii. Terranda jest Afrykanką pochodzenia amerykańskiego. Przybyła do Afryki, by móc malować w ojczyźnie swych przodków. Terranda jest stosunkowo młoda (13 generacji) jak na wampira; jej Ojciec Zjednoczył ją w Nowym Orleanie w 1975 r. Spędziła ona ostatnią dekadę próbując „odnaleźć się". Ulegając wpływom odrodzonej tożsamości afrykańskiej, zdecydowała się zobaczyć ojczyznę na własne oczy.

Na zebraniu lokalnych członków Rodziny, przedstawiła się miejscowemu *kabaka* (księciu) i została przyjęta w rytuale akceptacji plemienia. Miejscowi członkowie Rodziny wyjaśnili jej, że tradycja tego rytuału była przekazywana im przez przodków od tysięcy lat. Terranda czuła, że powróciła do domu.

Następnego wieczoru, Terranda zrobiła sobie wroga w osobie Dillona Abernathy. Opowiedziała mu z dumą i przejęciem w głosie o jej akceptacji przez *kabakę* Mombasy. Nie trzeba chyba wspominać, że Abernathy nie dzielił jej entuzjazmu. Zbeształ ją za to, że zadała się z brudnymi, niecywilizowanymi miejscowymi członkami Rodziny. Zwymyślał ją za wzięcie udziału w ich,

pożałowania godnych rytuałach plemiennych, które, jak mówił, były tylko objawem ignorancji i przesądów.

Duma i oburzenie Terrandy nie pozwoliły jej zignorować tych uwag. Pokazała kły i zaatakowała. Abernathy był tak zaskoczony, że został przez nią kilka razy zraniony, zanim dotarło do niego, co się dzieje. Inni członkowie Rodziny szybko interweniowali i tylko kiedy nadarzyła się okazja, Abernathy wziął nogi za pas.

Od tej nocy, Terranda co jakiś czas wybierała się do buszu, by malować obrazy dzikiej natury i rodzimej ludności. Na kilku imprezach artystycznych pokazywano jej obrazy, które sprzedają się bardzo dobrze. Niestety, Terranda nie wie, że to Abernathy kupił każde jej dzieło. Planuje je zniszczyć mszcząc się na niej i chce upewnić się, że będzie ona świadkiem ognia, w których zginą.

W swym schronieniu, Terranda ma jeden obraz, który zachowała dla siebie. Jest to portret młodej kobiety Bantu tańczącej wokół świętego ognia. W tle, niczym maski zawieszone w mrokach, widać twarze innych przyglądających się tańcowi. Terranda nazwała go „Tancerką Ognia". Za żadną cenę nie chce się z nim rozstać.

Wygląd: Twarz Terrandy o okrągłych rysach, jest anielsko piękna. Jej skóra jest gładka o odcieniu mahoniu. Jej duże piwne oczy błyszczą ciekawością świata. Patrzy na ludzi i rzeczy, jakby próbowała zajrzeć w ich dusze. Jej policzki, ze ślicznymi dołeczkami po obydwu stronach wydatnych ust, pokrywa nieustanny rumieniec, tak jakby właśnie co się pożywiła. Tuż nad ustami, po lewej stronie nozdrza, mały pieprzyk znaczy stronę jej nieco zadartego noska.

Terranda zaczęła nosić tradycyjne stroje Bantu: rozcięte spódnice i owijające ciało *sukas*. Swoje czarne włosy strzyże krótko i przykrywa je kolorowym turbanem. Goście czasami zastają ją w jej mieszkaniu lub pracowni w stroju topless. Podobnie jak wiele miejscowych kobiet jest ona zwolenniczką odkrywania piersi.

Kreacja bohatera: Jesteś niezmiernie szczęśliwa w swoim nowym domu. Twoją radość ze znalezienia twojego nowego miejsca, przekazujesz w obrazach. Nie ścierpisz nikogo, kto zakłóciłby twoją radość. Może i nie zareagujesz tak ostro, jak to zrobiłaś wobec Abernath'ego, ale znienawidzisz każdego, kto powie coś przeciwko spuściźnie kulturalnej twojego narodu. Jesteś z natury otwarta na ludzi i spędzasz wiele czasu z członkami twojej nowej Rodziny, szczególnie z tymi pochodzenia afrykańskiego. Jesteś dobrą „przewodniczką" dla wampirów z Zachodu, którzy nie znają Mombasy, dopóki zachowują się przyzwoicie.

INFORMACJE DLA WIZYTUJĄCYCH

Ten tekst przedstawia, w skrócie, informacje niezbędne wizytującym po raz pierwszy Mombasę. Wszyscy przybywający tu członkowie Rodziny muszą, zgodnie z lokalnym obyczajem, przedstawić się *kabakowi* Mombasy jak najszybciej po przybyciu. Z pewnością, do każdego nowego członka Rodziny zwróci się posłaniec z zaproszeniem na audiencję.

Dotarcie do Mombasy

Mombasa nie posiada lotniska. Przybysze, którzy pragną przyjechać do Kenii muszą lądować w Nairobi i później przesiąść się w pociąg, wynająć samochód lub wielbłąda do Mombasy. Wiele statków pasażerskich pływających po Oceanie Indyjskim przybija do Mombasy, jak i inne statki.

Hotele i *Thomi* (Elizjum)

Istnieje tu wiele hoteli, spośród których można wybierać, poza Oceanview, począwszy od najtańszych po najdroższe. *Kabaka* w kilku z nich założył *thomi* (Elizja) i każdemu członkowi Rodziny, który się mu przedstawi zaoferują ich listę. Jednym z najbardziej popularnych hoteli średniej klasy jest Hotel Cozy. Hotel ten, z ciężkimi zasłonami, domową atmosferą, gdzie śniadanie podaje się do łóżka, przyciągnął do siebie licznych członków Rodziny przez lata jego istnienia.

Życie Nocne Mombasy

Nocą w Mombasie, kiedy gasną światła, zaczyna rozbrzmiewać muzyka. Ktokolwiek przyjeżdża do Mombasy licząc na pospolitą rozrywkę na pewno nie zawiedzie się. Rozrywki, jakie oferuje życie nocne Mombasy są jak najbardziej pospolite.

Herbaciarnia Cozy, zlokalizowana o kilka przecznic od Hotelu Cozy i będąca w posiadaniu właściciela hotelu, wynajmuje miejscowych muzyków, by bawili hotelowych gości w sobotnie noce. Muzykami tymi są wszyscy, począwszy od wiolinistów po tubylców grających na bębnach. Co noc grają co innego, ale atmosfera zawsze pozostaje taka sama, urocza i szanująca prywatność.

Parkiet w lobby hotelu Splendid położonym przy ulicy Msanifu zawsze jest pełen. Każdej nocy, jednak, taniec przemienia się ze współczesnego na tradycyjny taniec plemion. Miejscowi nieodwołalnie uczą każdego tradycyjnego Tańca Lampartów Kenii.

Dla tych, którzy wolą nieco bardziej ostrą formę rozrywki, Hotel Lotus oferuje właśnie to. Znajdujący się na końcu uliczki przy ulicy Nkrumah, hotel ten i przylegające tawerny obsługują głównie rybaków, *nahoda* (z pewnością, tak zwanych kapitanów *dhows* – arabskich statków jednomasztowych o trójkątnych żaglach) i innych żeglarzy. Przynajmniej jedna bójka wybucha każdej nocy, a wszyscy inni przyłączają się chętnie do zabawy.

Nyayo

Znani wśród Rodziny Mombasy jako Wyznawcy Staruszka, wampiry ogólnie zwane Nyayo rządzą miastem. Podjęli oni plany Jomo Kenjatty, pierwszego prezydenta Kenii, kontynuacji rozwoju kraju pod władzami

czarnych. (Miejscowa ludność nazywa Kenjattę *Mzee*, co znaczy Staruszek. Słowo *Nyayo* można dosłownie tłumaczyć jako „ślady stóp Staruszka".) Cele Nyayo są jednak bardziej długoterminowe. Ich członkowie pragną stworzyć Afrykę wolną od wojen Camarilli i Sabatu. Chociaż organizacja Nyayo otwarta jest dla wszystkich klanów, to większość jej członków to Gangrele.

Sekta Nyayo została założona w Nairobi i z czasem rozprzestrzeniła się do Mombasy, gdzie obecnie próbuje stworzyć sobie stałe podwaliny dla dalszego rozwoju. Działalność Nyayo ogranicza się głównie do politycznych, ekonomicznych i społecznych przedsięwzięć, chociaż podobno już kilka razy, kiedy sytuacja tego wymagała odwoływali się do przemocy. Szczególnie ostro traktują oni kłusowników, którzy łamią prawa zabraniające kłusowania wprowadzone w 1977 r.

Nyayo kroczą wąską ścieżką w świecie polityki. Udało im się nawiązać stosunkowo chłodne kontakty z Camrillą i nadal pozostawać niezależnymi od niej. (Camarilla, oczywiście, ma na tę sprawę inne spojrzenie...) Nyayo nie widzą żadnego powodu, dla którego mieliby dążyć do przymierza z Camarillą i rzeczywiście pragną oni uzyskać, drogą pokojową, autonomię dla wampirów z Afryki. Jednak, również zdają sobie sprawę, że potrzebują Camarilli, by odstraszać grupy tubylczych członków Rodziny gotowych zniszczyć Kenię, dążących do rozlewu krwi, swoimi radykalnymi poglądami skierowanymi przeciwko białym mieszkańcom.

Rytuał Inicjacyjny Nyayo

Kiedy nowy członek Rodziny przybywa do Mombasy, zwyczaj nakazuje mu wziąć udział w rytuale inicjacyjnym Nyayo. Podczas całej ceremonii asystuje mu przewodnik i tłumaczy znaczenie każdej części rytuału. Każdy, kto odmówi wzięcia udziału w którejkolwiek z części rytuału zostaje oficjalnie wygnany z Mombasy i jeśli chce, pozostaje tam na własne ryzyko.

Na początku następuje przywitanie nowego przez Nyayo. Gość musi napluć na swoją rękę i potem podać ją każdemu z obecnych Nyayo. Jest to starożytna tradycja, a plucie ma symbolizować dobre zamiary wobec gospodarzy i jest przysięgą, że przybysz nie sprowadzi na nich *thahu*.

Następnie, *kabaka* lub jego przedstawiciel zakłada sznur na szyję kozy i dusi ją. Tym sposobem żadna część kozy przeznaczonej na posiłek nie zostaje stracona. Poderżnięcie gardła czy zastrzelenie kozy oznaczałoby pewne straty, a marnowanie darów ziemi jest niewybaczalnym grzechem.

Wówczas Nyayo odsączają krew z kozy i podają ją do wypicia w drewnianej misce, wszystkim zebranym. Każdy musi się jej napić i tym sposobem wszystkim przypomina się ich wspólne potrzeby i słabości.

Ciało kozy zostaje usunięte, a *kabaka* lub jego przedstawiciel oficjalnie wita nowego przybysza w Mombasie.

Mbogo Biashara

Tło: Mbogo cieszył się długą i wciąż dużo obiecującą karierą w afrykańskim ruchu oporu. Swoje dzieciństwo spędził w rodzinnym plemieniu Kikuju, wsłuchując się i podzielajac marzenia o wolności Jomo Kenjatty. Jego Zjednoczenie nastąpiło w 1919 roku po brytyjskim „planie osiedlania żołnierzy", który zapewnił weteranom pierwszej wojny światowej posesje położone na wyżynach w Kenii. Starożytny i bardzo potężny Gangrel wybrał Mbogo z powodu jasności jego umysłu i oddania z jakim bronił on swojej ojczyzny.

Po roku intensywnych ćwiczeń nadzorowanych przez Ojca (podczas których Mbogo stał się niezmiernie potężny jak na nowicjusza), Mbogo założył Stowarzyszenie Centralne, grupę walczącą o wolność Afryki. Wówczas, w 1925 r., poprowadził on masową migrację ludu Kikuju z sawann do miasta Nairobi. Spowodowało to ogólną społeczną i ekonomiczną rewolucję, której nie dało się pominąć.

Mbogo cieszył się odnoszonymi sukcesami przez kilka lat aż do roku 1928, kiedy doszedł do wniosku, że stał się zbyt ważną osobistością. Zainscenizował swoją własną śmierć, a przywództwo Stowarzyszenia Centralnego przeszło w ręce Jomo Kenjatty. Mbogo nadal ostrożnie kontynuował swoją pracę zza kulis tak, aby przypadkiem nikt nie dowiedział się, że on wciąż żyje.

Ostatecznie, w 1961 r., tuż po przejęciu przez Jomo Kenjattę prezydentury, Mbogo założył Nyayo. Wychowywał on sześcioro, lojalnych mu, dzieci z plemienia Kikujów przez 10 lat. Nadal pozostaje on ich przywódcą i *Kabaką* Mombasy. Jest gotów poświęcić każdego i wszystko, łącznie ze swoją dumą, dla zachowania autonomii Kenii.

Mbogo spędza większość swojego czasu w centralnym ośrodku Nyayo, znajdującym się w ufortyfikowanej rezydencji położonej przy drodze Mbu Yuni. Ma on tam odosobniony pokój, gdzie sypia za podwójnie zamykanymi, wykonanymi z litej stali drzwiami. Mbogo ma również inne schronienia, chociaż ich lokalizację utrzymuje w tajemnicy przed wszystkimi.

Wygląd: Mbogo nosi się z gracją i dumą prawdziwego przywódcy. Trzyma się prosto, napięty niczym struna. Rzadko się uśmiecha, chociaż bynajmniej nie z powodu braku poczucia humoru, ale z powodu jego poważnego ustosunkowania się do odpowiedzialności za losy Kenii i jej ludności. Jego ciemna skóra pokryta jest licznymi bliznami, z których większość sam, naumyślnie, przyprawił sobie w młodości. Jego nos – płaski i zadarty, nosi ślady jego przynależności do Gangrelów, przypominając bardziej pysk zwierzęcy niż nos ludzki. Jego duża, okrągła głowa jest ogolona. Nosi on tradycyjne pierścienie Kikuju w swoich ostro zakończonych uszach. Ma nadzwyczaj owłosione ręce, a jego paznokcie są zawsze długie i ostre.

Mbogo czuje się równie wygodnie w europejskich, jak i afrykańskich strojach. Jednak, kiedy odprawia on rytuały Kikuju, zawsze nosi swoją obrzędową *kikoi* – owiniętą wokół ciała suknię wykonaną z materiału zrobionego z kory drzewa *bongi*. Do *kikoi* nie nosi on żadnej koszuli, tylko trójkątny kawałek czerwonego materiału zarzucony na ramię. Na głowę zakłada *kofię* (bogato wyszywaną myckę).

Kreacja bohatera: Jesteś ważny, wielki i masz władzę. Akceptujesz wszystkich, którzy zgadzają się z twoimi sposobami, a ci którzy myślą inaczej mogą równie dobrze iść dalej swoją drogą. Pomożesz im w tym, jeśli będą się zbytnio ociągać. Twój głęboki głos brzmi niczym echo, z czego doskonale zdajesz sobie sprawę. Lubisz wykorzystywać to, by zastraszać swoich wrogów i tych, z którymi pracujesz. Wcześnie zdałeś sobie sprawę z tego, że musisz nauczyć się grać według europejskich zasad, jeśli chcesz, aby twój lud odzyskał władzę w swojej ojczyźnie. Doskonale znasz i korzystasz z poprawnej brytyjskiej etykiety i posługujesz się nią do swoich celów. Jesteś również dumny ze swojej znajomości języka angielskiego, w którym tylko nieznacznie daje się słyszeć obcy akcent.

Klan: Gangrel
Natura: Organizator
Postawa: Opiekun
Generacja: 6
Rok Zjednoczenia: 1919
Wiek pozorny: 35
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Odporność 4
Atrybuty Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 5, Wygląd 3
Atrybuty Mentalne: Percepcja 5, Inteligencja 4, Refleks 4
Talenty: Aktorstwo 4, Czujność 5, Walka Wręcz 5, Uniki 4, Empatia 3, Ekspresja 4, Zastraszanie 5, Autorytet 5, Instynkt Uliczny 4, Spryt 4
Umiejętności: Oswajanie 2, Prowadzenie 1, Etykieta 4, Strzelectwo 5, Szermierka 4, Naprawa 1, Skradanie się 2, Sztuka Przetrwania (sawanna) 5
Wiedza: Historia Afryki 5, Znajomość terenu (Kenia) 5, Biurokracja 4, Finanse 3, Śledztwo 2, Prawo 5, Lingwistyka (angielski) 5, Medycyna 1, Polityka 5
Dyscypliny: Animalizm 4, Nadwrażliwość 2, Akceleracja 3, Dominacja 2, Wytrzymałość 4, Potencja 1, Prezencja 5, Transformacja 5
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 4, Znajomości 5, Sława 1, Trzoda 3, Wpływy 2, Mienie 3
Cechy Charakteru: Sumienie 4, Samokontrola 4, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 7
Siła Woli: 9

Uwagi: Mbogo jest niezmiernie potężnym wampirem jak na tak krótkie istnienie. Jego ojcem bez wątpienia jest jakiś starożytny Matuzalem i z pewnością nie bez powodu włączył tak silnego ucznia do akcji Jyhad.

Kolczyki Kikuju

Wielu mężczyzn i kobiet z plemienia Bantu wycina sobie w uszach otwory i później rozciąga skórę wokół pierścienia, który ma od cala do dwóch (ok. 0,39 do 0,8 cm) średnicy. Kiedy skóra została już rozciągnięta na stałe, wyjmują oni pierścień i przystrajają taką pętelkę ze skóry złotem, kolorowymi sznurkami i ewentualnie paciorkami.

Luo

Jednym z najbardziej starożytnych klanów Rodziny w Kenii są potomkowie pierwszych Setytów, którzy przybyli do Kenii w poszukiwaniu legendarnego źródła Nilu, klan Luo. Odnaleźli go w miejscu, które obecnie nazywane jest Jeziorem Wiktoria (olbrzymi zbiornik wodny położony w zachodnich rejonach Kenii). Źródła Nilu są szczególnie ważne dla Setytów.

Pierwotni członkowie Luo osiedlili się w okolicy jeziora, aby chronić źródła rzeki przed „obcymi". Z czasem, Setyci jednoczyli wartościowych członków plemion i tym sposobem podtrzymywali ród. Luo są przynajmniej w części odpowiedzialni za wszelkie rebelie przeciwko obcym najeźdźcom. Sami nazywają się *Watu wa Mungu* (Ludem Boga).

We współczesnych czasach, Luo popierali Nyayo w ich dążeniach do uwolnienia się od rządów brytyjskich. Jako organizacja kierująca się przemocą, Luo prowadzili partyzantkę przeciwko Brytyjczykom, by terroryzować i zmniejszać ich liczebność. Atakowali domy należące do Brytyjczyków, torturując i mordując ich mieszkańców. Podkładali również bomby w pociągach kenijskich linii kolejowych i atakowali nawet brytyjskie jednostki wojskowe.

Kiedy rządy przeszły w ręce tubylców, Nyayo odwrócili się od Luo. Stało się jasne, że chociaż obydwie grupy dążyły do tego samego celu, ich metody znacznie się różniły. Nyayo, którym przewodził *Kabaka* Mbogo, pragnęli pokoju. Pozwalają oni Brytyjczykom na pozostawanie w Kenii. Luo sprzeciwiają się temu. Kontynuują ataki na miejscowych białych z chęcią wypędzenia ich wszystkich z Kenii. Tylko przywódcy Luo pojmują znaczenie, jakie to ma dla głównego planu Setytów.

Z powodu dalszych planów agresji wobec białych mieszkańców Kenii, *Kabaka* Mbogo publicznie wyrzekł się Luo, a wszelkie związki z tą grupą ogłoszono zbrodnią przeciwko Rodzinie. Obydwie organizacje stały się zaciekłymi wrogami. Mbogo zarządził, że wszyscy członkowie Luo muszą zostać złapani i przyprowadzeni przed jego oblicze, gdzie ich osądzi i ukarze. Niefortunnie dla Nyayo, Luo zdecydowanie przewyższają ich liczebnie; stosunek liczbowy Luo do Nyayo można określić jak trzy do jednego. Luo spędzają też większość czasu w buszu, często wybierając się na trwające tygodniami pielgrzymki do setyckiej świątyni w Ugandzie. Większość członków Rodziny wierzy, że Luo przebywają w obrębie miasta tylko podczas napadów. Inni, natomiast, podejrzewają, że Luo i ich ghule w rzeczywistości wniknęli do Nyayo i mają wśród nich swoich szpiegów. *Kabaka* Mbogo zaprzecza tym twierdzeniom.

Ollam-onga

Tło: Jeden z najpotężniejszych członków Luo to wojownik – kapłan znany jako Ollam-onga. Okoliczności jego Zjednoczenia pozostają tajemnicą. Wiadomo jedynie, że ów starożytny (szóstej generacji) Setyta przewodzi Luo ostrą mową i żelazną ręką. Ollam-onga ma bliskie kontakty ze świątynią Setytów w Ugandzie i pilnuje, by Luo pozostawali wierni głównemu celowi Setytów. Jest on również głównym prowodyrem napadów Luo i nieustannie spiskuje przeciwko Kabace Mbogo i europejskim kolonistom. Wysocy Kapłani Tyfona objawili mu się podczas snu, mówiąc, że Afryka musi zostać oczyszczona z wszelkich obcych mocy, aby mogła stać się ziemią, z której wyjdzie Potężny Set, a Ollam-onga jest przede wszystkim i wyłącznie lojalny wobec swego pana i boga.

Wygląd: Ollam-onga jest wielki – ma prawie siedem stóp wzrostu (ok. 2,13 m). Stara się wyglądać jak wojownik kanibali, głównie w celu zastraszania innych: wyraźnie zarysowane, potężne mięśnie, zęby spiłowane w formie kłów i szramy na całym ciele. Czuje się on równie swobodnie w rytualnym stroju Setytów, co w szortach koloru khaki, i w niczym innym poza tym. Słynie między innymi z umiejętności posługiwania się wszelkimi rodzajami broni. Wszelakie rodzaje węży – mamby, pytony, żmije i im podobne – owijają się wokół jego kończyn. Rytualne fetysze są dopełnieniem tego obrazu – jest on pełnowartościowym Taumaturgiem, mogącym dorównać wielu z Tremerów.

Kreacja bohatera: Twoje usta wypowiadają jedynie przepowiednie lub rozkazy. Cieszy cię lęk, jaki wywołuje w innych twój wygląd i zachowanie. Odnoś się z wyższością do wszystkich, z którymi mówisz i nieustannie wspominaj o duchach kryjących się w mrokach.

Jan Arathi

Tło: Matka Jana pochodziła z wioski plemiennej Kikuju położonej na północny zachód od Mombasy. Kiedy dorosła, jej rodzina sprzedała ją bogatemu Anglikowi, z którym od razu zaszła w ciążę. Ów Anglik, Karol Erroll, kiedy dowiedział się, że dziecko jest chłopcem, uparł się, by nosił on jego nazwisko.

W 1921 r., do Karola Errolla przyjechał gość, który miał raz na zawsze zmienić życie Jana. Owa kobieta, dziewiątej generacji Brujah zwana Gretą Englebert, była przyjaciółką i kochanką Karola, posługującą się nim jako ghulem przez wiele lat, zanim go uwolniła. Oczarowała ona swoimi złotymi lokami i drobną figurą Karola i jego syna. W rzeczywistości przybyła w poszukiwaniu dziecka. Podczas, gdy pierwotnie zamierzała Zjednoczyć Karola, zakochała się w jego ciemnoskórym synu. Oboje wyjechali. Po raz pierwszy Jan odwiedził białą Europę, którą i tak już wcześniej zdążył znienawidzić.

Ostatecznie, Jan zabił i zniesławił swoją Matkę, ponieważ jego nienawiść do Europejczyków była tak głęboka, że nie mógł na nią patrzeć. Nienawidził ją za to, że próbowała uczynić go częścią swego świata, tak jak nienawidził ojca za swoje poczęcie. Jan powrócił do Kenii i przywiózł ojcu ten sam dar, który ofiarował Matce – śmierć. Nie minęło wiele czasu, kiedy zaczął on prowadzić kampanię przeciwko białemu osadnictwu. Udało mu się zdobyć sprzymierzeńców i osobiście zjednoczył kilkoro dzieci. Zmienił nazwisko na Arathi, co znaczy w języki Swahili „prorok". Tak też Jan Arathi zaczął swoją karierę jako przywódca partyzantki i wojownik o wolność.

Jan ciągle podróżuje i ma kilka schronień znajdujących się w okolicach Mombasy i na sawannach. Jego ulubionym schronieniem jest jaskinia zamieszkana przez nietoperze, zlokalizowana na południe od Mombasy, u wybrzeży Oceanu Indyjskiego, gdzie fale rozbijają się o strome skały i urwiska.

Oficjalnie nie sprzymierza się z żadną z organizacji. Woli działać jako wolny agent, wspierając jakikolwiek cel, który uważa za godny uwagi. Ma on kontakty zarówno z Luo, jak i z Nyayo, nie opowiadając się po żadnej ze stron w konflikcie między nimi. Jednak, potajemnie sympatyzuje z Luo. Jego spryt, bezwzględność i stanowczość uczyniły go kimś w rodzaju legendy pośród wampirów Kenii.

Wygląd: Jan Arathi ubiera się w strój członka starszyzny plemienia, próbując w ten sposób ukryć swoją młodzieńczą postawę. Pod jego młodą twarzą, o szerokim nosie i pełnych ustach, znajdują się lata doświadczeń i wiedzy. Nienawidzi swojego wyglądu i pragnie uchodzić za starszego. Bujne włosy, które kłębią się wokół jego głowy pokrywa błotem i innymi substancjami pochodzenia naturalnego, według zwyczaju jego afrykańskich przodków. Kiedy spotyka się z innymi oficjalnie, Jan Arathi maluje swoją twarz białą farbą wojowników.

Kreacja bohatera: Całym sercem nienawidzisz białych. Zabiłbyś każdego z nich, gdybyś tylko zdołał. Kiedy rozmawiasz z Europejczykami, co się rzadko zdarza, traktujesz ich z wyższością. Zdajesz sobie jednak sprawę, że niektórzy z nich mogą okazać się dla ciebie przydatni. Z tego też powodu, nigdy do końca się od nich nie izolujesz, przynajmniej nie do chwili, w której będziesz przekonany, że nie mogą oni ci już w żaden sposób pomóc.

Fort Jezus

W 1592 r. Portugalczycy wybudowali Fort Jezus na północnym wybrzeży Wyspy Mombasa, jako fortyfikację chroniącą ich przed arabskimi atakami. Wytrzymali w nim trwające dwa i pół roku oblężenie w latach 1696 do 1698. Niestety, poddali się zaledwie na dwa dni przed przybyciem odsieczy z Portugalii.

Ruiny Fortu Jezus nie wyglądają jak ruiny. Lite kamienne mury chronią go przed okrutnymi północnymi wiatrami wiejącymi znad oceanu. Wewnątrz fortu znajdują się pomieszczenia i korytarze katakumb, które uwielbiają zwiedzać turyści.

Fort Jezus stał się popularnym miejscem polowań w Mombasie. Miejscowi wiedzą, że powinni go unikać, nazywając to miejsce ziemią przeklętą, ale turyści nie. Mroczne zakamarki, przeplatające się liczne korytarze i dźwiękoszczelne ściany czynią fort idealnym miejscem do polowania. *Kabaka* Mbogo ogłosił Fort Jezus oficjalnym terenem polowań. Jednak, członkowie Rodziny, którzy przybywają do miasta są ostrzegani podczas rytuałów inicjacyjnych, że każdy, kto zabije podczas posilania się lub z jakiegoś innego głupiego powodu, zostanie surowo ukarany. Zazwyczaj samo spojrzenie w twarz *Kabaki* Mbogo, kiedy to mówi, wystarcza jako dobry straszak.

Laibonowie

W Afryce istnieje szczególny rodzaj organizacji wampirów z niezwykle silnymi powiązaniami z pustynią, sawannami i dżunglami znajdującymi się na kontynencie. Owi członkowi Rodziny, zwani Laibonami, praktykują rodzaj magii krwi, która jest równie prymitywna, jak i potężna. Są oni pradziadami wszelkich uzdrowicieli; śmiertelni *mundu mwei* są zaledwie imitacją tych mitycznych postaci.

Zgodnie z ich własnymi legendami, Laibonowie wywodzą się od Fakira Al Sida, starożytnego wampira, który wyszedł samotnie z pustyni pewnej mrocznej nocy. Ostatnio, inne klany, a w szczególności Assamici, podejrzewają, że są oni potomkami nieudokumentowanego Matuzalema. Sugerują, że Fakir al Sida był starożytnym wampirem, który wyemigrował na południowy zachód Afryki. Zjednoczył on jednego z mieszkańców Afryki, Kamira wa Itherera i nauczył go magii krwi i ziemi. Takim to sposobem powstał rodowód Laibonów.

Laibonowie złożyli przysięgę, żeby nigdy nie dzielić się swoimi tajemnicami z kimkolwiek spoza ich klanu. Karą za takie wykroczenie jest Ostateczna Śmierć. Z tego też powodu, a także ze względu na to, że Laibonowie unikają terenów zasiedlonych i rzadko wyjeżdżają poza Afrykę – samo ich istnienie, ich zdolności i uprawiane Dyscypliny, nadal są dyskusyjne.

Wiadomo na pewno, że istnieje 10 Laibonów. Są oni względem siebie szczególnie lojalni i nie jednoczą żadnych przypadkowych nowych dzieci. Ich hierarchia jest typowa, jak dla każdego innego plemienia; Jeden z nich jest przywódcą, pozostali są pod wszelkimi względami równi sobie. Laibonowie nie mieszkają w jednym miejscu. Wolą raczej rozprzestrzeniać się po całym kontynencie, każdy wedle własnych upodobań klimatu i rodzaju terenu. Jednak, raz do roku, spotykają się w Mombasie, by opowiadać sobie swoje przygody i dzielić się zdobytą wiedzą.

Kamiri wa Itherero

Wszyscy rodzimi Kenijczycy znają legendę o Kamirirze wa Ithererze, uzdrowicielu, który podobno miał ogromne moce uzdrowicielskie. Powodzenie wszelkich walk zależało od jego pomocy i usług. Jego rozległa wiedza dotycząca medycyny i odprawiane zbiorowe rytuały zyskały mu respekt i podziw wśród Kenijczyków. Ludzie zwali go Kamiri „Oficjalnym Trucicielem" i wynajmowali go do zatruwania swoich wrogów. Według legendy, Kamiri jako człowiek honoru ostrzegał wpierw ofiary, dając im szansę naprawienia tego, co zrobili źle.

Zgodnie z historią Laibonów, Kamiri wa Itherero był pierwszym, który został Zjednoczony przez Fakira al Sidi. To on przekazał wszelką wiedzą dalszym pokoleniom. Ostatecznie przeniósł się on na południe, w miejsce gdzie współczesna Mombasa dochodzi do wybrzeża. Ostatnio widziano go medytującego na skale skierowanej ku Oceanowi Indyjskiemu. Chociaż wszelki słuch o nim zaginął ponad tysiąc lat temu, jego pamięć i magia są ciągle żywe wśród Laibonów.

Według tradycji, Laibon mieszkający opodal Mombasy przyjmuje imię Kamira wa Itherera, by tym sposobem uczcić pamięć syna Założyciela. Obecnie zwany Kamirem, Laibon został Zjednoczony w 1582 roku. Nie utrzymuje on kontaktów z nikim innym, jak tylko z członkami klanu, włącznie z Nyayo i Luo. Chociaż nie przejmuje się zbytnio Europejczykami, jego wrodzone poczucie sprawiedliwości nie pozwala mu na skazywanie kogoś za grzechy popełnione przez jego przodków.

Skała Zabójcy

Na południowym wybrzeżu Mombasy, po drugiej stronie cieśniny oddzielającej wyspę od lądu, znajduje się plaża z dużą skałą, która zwisa znad małego urwiska. Tubylcy wiedzą, że jeśli chcą się poskarżyć na wroga, którego

chcieliby zabić, powinni wybrać się na ową skałę trzy noce pod rząd. O północy pierwszej nocy, powinni zostawić małą bransoletkę, zwaną *rukwaru*, zrobioną ze skóry kozy zabitej podczas rytuału. Drugiej nocy, pozostawiają podarunek dla zabójcy: trochę złota, pieniędzy czy jedzenia – na cokolwiek ich stać. Trzeciej nocy, składający prośbę musi nazwać swego wroga i określić powód, dla którego pragnie jego śmierci.

Jako część tradycyjnych obowiązków, członkowie Rodziny z Mombasy kontrolują skałę i trzeciej nocy wysłuchują skarg takiej osoby. Następnie przeprowadzają śledztwo. Jeśli okaże się, że oskarżony nie zasługuje na śmierć, to nic nie zrobią. Jeśli odkryją natomiast, że zbrodnia jakiej dopuścił się oskarżony rzeczywiście zasługuje na śmierć, to go zabiją.

Skała Zabójcy była miejscową legendą i przesądem od wieków. Liczba ludzi przychodzących co roku zmniejszała się w miarę jak coraz mniej ludzi wierzyło w moce skały. Ci, którzy nadal w nią wierzą, wiedzą tylko, że owa skała nakłada na ich wrogów klątwę. Nic nie wiedzą o Kamirze.

WPŁYWY RODZINY W AFRYCE

Assamici

Assamitów w Afryce jest niewielu, chociaż większość z członków ich klanu wywodzi się właśnie z Afryki, szczególnie z rejonów niepokojonych wojnami. Assamici chętnie dawali się wynajmować, często za obniżone ceny, w trakcie upadku apartheidu. Upadek tej ohydnej instytucji poruszył nawet kamienne serca Assamitów.

Brujahowie

Najstarsi Brujahowie zamieszkujący Afrykę podobno wywodzą się od kartagińskich uciekinierów. Kilku z nich wciąż próbuje stworzyć własne, odizolowane miejsca schronienia. Niestety, pełne przemocy powstania i wojny na całym kontynencie, przyciągnęły do Afryki innych, bardziej gwałtownych Brujahów. Często właśnie ci członkowie Rodziny sprzymierzają się z miejscową ludnością przeciwko napierającej tyranii obcych przybyszy – ale Mozambik i Ruanda ucierpiały wiele z powodu gwałtownych walk Brujahów, podczas gdy antagonistyczni Brujahowie wykorzystują niepokoje panujące wśród ludności śmiertelnej, by wyrównywać stare rachunki. Wpływy Brujahów można również odczuć w Somalii, Afryce Południowej i w każdym innym miejscu, gdzie ludzie buntowali się przeciwko istniejącym rządom.

Wyznawcy Seta

Wyznawcy Seta od dawna gnębili Afrykę swoją obecnością na tym kontynencie. Przyczynili się do handlu niewolnikami, jak i do krwawych wojen kolonialnych. Obecnie, Wyznawcy Seta skupiają się w Kapsztadzie i Johannesburgu, dążąc do uzyskania wpływów w rządzie A.N.C. Są również obecni w kontrolowanym przez Toreadorów Tandży, chociaż ich wpływy w tym mieście ostatnio zmalały. Bardzo niewiele obszarów w Afryce jest zupełnie wolnych od wpływów Setytów.

Gangrelowie

Gangrelowie zamieszkiwali Afrykę od tysięcy lat; jej rozległe dżungle, lasy, sawanny i pustynie przyciągają Gangrelów jak miód wabi pszczoły. Nigdzie indziej na świecie nie można znaleźć terenów liczących tysiące mil kwadratowych, które nie zostały jeszcze naznaczone piętnem człowieka. Tutaj, Gangrelowie mogą żyć wśród dzikiej przyrody, takiej samej jak 2000 lat temu. Wielu z najstarszych członków Rodziny na kontynencie afrykańskim to Gangrelowie. Krążą nawet pogłoski, że Przedpotopowiec z klanu Gangrelów żył (a nawet wciąż żyje) pod nocnym niebem Afryki.

Giovanni

Klan Giovanni, podobnie do Ventrów, wykazuje umiarkowane zainteresowanie Afryką. Włochy, w przeciwieństwie do Francji, Niemiec i Wielkiej Brytanii, nigdy nie założyły żadnych kolonii w Afryce. Przez ostatnie wieki, próbowali nadrobić to infiltrując handel zagraniczny. Sięgają oni daleko w wiele afrykańskich kompanii importujących i eksportujących towary. W prawie każdym większym porcie mieszka przynajmniej jeden Giovanni lub ich ghul.

Lasombra

W północnych rejonach Afryki Lasombra występują dość licznie, szczególnie w Algierii i Maroko. Stróżowie często muszą walczyć z Ventrami o kontrolę nad bogactwami naturalnymi tych rejonów i ich przemysłem.

Malkavianie

Grupa Malkavianów pędzi życie nomadów na Saharze. Znani są jako Beni Gnaoua (Synowie Tancerzy Transu) lub czasami jako Tuaregowie (Błękitni), z powodu błękitnych płaszczy, które noszą. Legenda głosi, że ich lekko niebieskawy odcień skóry pochodzi od barwników, jakich używają do farbowania płaszczy.

Beni Gnaoua wędrują od oazy do oazy, podróżując nocą i zagrzebując się głęboko w piasek w ciągu dnia. Ich liczba zmienia się od 3 do 10, w zależności od tego, kto przyłączył się w międzyczasie do ich karawany. Istnienie Beni Gaoua jest powszechnie znane wśród starszych Malkavianów; wielu z nich nieustannie powraca, by spędzić z nimi kilka tygodni jeżdżąc na wielbłądach, zabawiając się w oazach i tańcząc wśród burz piaskowych.

Nosferatowie

Większość afrykańskich Nosferatów mieszka w muzułmańskich miastach położonych na północy. Wolą oni stare budowle i wąskie uliczki od otwartych przestrzeni nowocześniejszych miast. Istnieje również kilka rodów mieszkających pod Saharą Nosferatów. Wszystkich ich ogólnie nazywa się „Chemositami". Wyrzucają oni wszystkich intruzów – obcokrajowców poza swoje tereny. Chemositowie podobno znają wiele starożytnych tajemnic Afryki środkowej. Niestety, wydobycie od nich tych informacji jest syzyfową pracą.

Ravnos

Ravnos nieustannie przemierzają kontynent w tę i z powrotem, rzadko pozostając na nim długo, ale z chęcią współuczestniczą w tworzeniu jego licznych bajek i legend. Wiele afrykańskich mitów o wszelkich cwaniakach może równie dobrze mieć swoje korzenie w wybrykach Ravnos.

Toreadorowie

Poza Tandża, niewielu Toreadorów mieszka w Afryce, chociaż wielu odwiedza ją, by podziwiać sztukę jej mieszkańców. Od czasu do czasu, jacyś szczególnie utalentowani złotnicy z Johannesburga przyciągają uwagę jednego czy dwóch Toreadorów, ale w większości przypadków, ci członkowie Rodziny tylko przyjeżdżają z wizytą i nie zakładają własnych schronień w którymkolwiek z miast.

Tremerowie

Na wyspie Zanzibar, spoglądającej na wody Oceanu Indyjskiego, znajduje się jedna z największych na świecie fundacji. W Kawiarni Zanzibar, zwanej tak przez tych, którzy ją znają, istnieje ośrodek szkoleniowy dla bardziej zaawansowanych Tremerów. Kawiarnia Zanzibar została założona w 1962 roku przez Noell Cameron, szóstej generacji Tremera, którą doprowadzili do rozpaczy źle wyszkoleni członkowie Rodziny i zdecydowała zrobić coś, by temu zaradzić. Noel osobiście zdaje relacje Kanclerzowi Wewnętrznego Kręgu, Elaine de Calinot.

Tzimisce

Kilku, szukających samotności, członków Tzimisce zbudowało duże wille w Afryce. Uważa się też, że kilka linii Tzimisce opuściło Wschodnią Europę przenosząc się na Czarny Kontynent wiele wieków temu. Tutaj, na żyznej afrykańskiej glebie i jej rozległych terenach, ci „rodzimi Fanatycy" kontynuowali swój rozwój, terroryzując przy okazji miejscową ludność. Kilku Tzimisce z Sabatu nawiedza obozy uchodźców, ucztując na licznej „zwierzynie" i ghulach. Jednak, w większości, Tzimisce unikają Afryki; mało co ich tu może interesować.

Ventrowie

Do najbardziej aktywnych klanów w Afryce zaliczani są Ventrowie, którzy utworzyli obejmującą cały kontynent siatkę handlową. W każdym większym mieście, począwszy od Casablanki po Kapsztad, można znaleźć przynajmniej jednego Ventra albo ich ghula.

Pozostałe pasożyty Afryki

Członkowie Rodziny nie mają monopolu na Afrykę. Istnieją tu i inne legendarne istoty.

Ananasi

Afryka jest ojczystą ziemią ludu pająków i nadal można ich tu znaleźć, tkających swoje sieci intryg. Ananasi zamieszkują wszystkie rejony Afryki, począwszy od dżungli Kongo po kipiące miasta północnego wybrzeża. Można również znaleźć kilku wokół obozów uchodźców. Pozostali żywią się na licznych ulicznikach nierozłącznie związanych z miastami afrykańskimi.

Basteci

Populacja Bastetów w Afryce ostatnimi czasy znacznie się zmniejszyła. Wielu zmiennokształtnych opuściło swoją ojczyznę i wyruszyło w świat. Chociaż naturalne zasoby stanowią pewną wartość dla Bastetów i wielu z nich pracuje

nad zachowaniem nietkniętych sawann i dżungli, to inni wyprowadzili się do mniej zacofanych rejonów świata. Będąc rzadką rasą, Basteci Afryki nieczęsto ujawniają się innym nadnaturalnym istotom. W większości, nie mieszają się do polityki, chyba że bezpośrednio dotyczy ona ich terytorium.

Garou

Duża liczba Garou, głównie Czerwonych Pazurów, przybyło do Afryki na przełomie wieków, kiedy po raz pierwszy łowy na grubą zwierzynę stały się międzynarodowym sportem. Wpłynęli na wprowadzenie ustawy w 1977 roku, zabraniającej łowów. Wielu pozostało w Afryce, by chronić dziką naturę i naturalne bogactwa. Zniechęcają kłusowników i odnajdują urodzone tu szczenięta, by zapoznawać je z ich naturą i obowiązkami.

Magowie

Ponieważ duże obszary Afryki nie uległy jeszcze wpływom współczesnej cywilizacji i pozostawały niezmienne od tysięcy lat, Rękawica nie ma tu tak dużej władzy, jak w innych rejonach świata. Rodzima ludność wciąż wierzy mocno w Magię i różne nadnaturalne zjawiska. To przyciąga tu magów, szczególnie Mówców Snów. Przyjeżdżają ze swoimi uczniami na szkolenia, którym sprzyjają warunki na terenie Afryki.

Mokole

Mokole głównie można znaleźć wzdłuż rzek Kongo i Nilu, i jak Basteci, wolą oni nie ujawniać się. Rzadko kiedy angażują się w politykę miejscową, regionalną czy państwową. Jeden Mokol, pilot wycieczek, zyskał sobie sławę wśród lokalnych mieszkańców. Znany większości ludzi pod imieniem Sebek, oferuje swoje usługi ekspedycjom podróżującym daleko w górę rzeki Kongo. Jego obycie z dżunglą jest znane, a miejscowi Afrykańczycy mówią nawet, że widział on w rzeczywistości kilka zagubionych miast, poszukiwanych przez tak wielu.

Upiory

Wielu rodzimych mieszkańców Afryki praktykuje kult czczenia swoich przodków. Wierzą oni, że dusza może powrócić do świata żywych przejmując jakąś inną formę, nie ważne czy jest nią wąż czy ciało *mwirui* (starej kobiety). Takie przypadki nie dziwią tubylców; akceptują je jak część życia i natury. Wyrzucenie węża ze swojego domu ściąga klątwę, jakby wyrzuciło się z domu swoją własną matkę. Wiele plemion komunikuje się regularnie ze swoimi zmarłymi przodkami za pomocą sygnałów i symboli. W języki Swahili, Kraina Cienia zwana jest *miri ya mikeongoi*.

Zmienni

Eshu, dla których Afryka jest ojczyzną, narodzili się z jej mitów i legend. Wielu z nich wędruje jako nomadowie poszukując rozrywki i przygód. Afryka przyciąga ich do siebie, gdyż tutaj nadal się w nich wierzy. Nagle naładowani energią, eshu odzyskują siły i puszczają wodze swojej Banalności kiedy tylko powracają do ojczyzny.

Dusza Dziewczyny

Ów upiór stał się legendą wśród mieszkańców Mombasy. Nikt nie wie dokładnie jak umarła, ale wielu ludzi spotkało się z tym, że przejmowała ona ciało jakiegoś członka ich rodziny, szczególnie starych kobiet. Dziewczyna przemawia przez te kobiety, żądając złożenia w ofierze wołu lub krowy. Miejscowi wierzą, że ktokolwiek odmówi jej tej usługi, umrze. Co dwa tygodnie pojawia się kilka razy pod rząd w małej wiosce położonej na wschód od Mombasy. Tym sposobem zabito i zjedzono już kilka setek zwierząt. Urzędnicy Mombasy twierdzą, że jest to wynik masowej histerii i wysłali tam armię, by jej zapobiec.

ZALĄŻKI OPOWIEŚCI

Rodzinę przyciąga wiele do Afryki, chociażby tylko na wakacje czy z czystej ciekawości. Kiedy włączysz przygody mające miejsce w Afryce do swojej kampanii, staraj się oddać uczucie tajemniczości, szczegółowo odgrywaj rytuały i zwyczaje miejscowej ludności i szczególnie podkreślaj niebezpieczeństwa jakie niesie z sobą przebywanie w bardzo trudnych warunkach afrykańskiej przyrody.

- Jeden ze złotników w Mombasie urządził specjalną aukcję tylko na zaproszenia. Bohaterom udaje się zdobyć takie zaproszenie, legalnie lub innymi środkami. Na aukcji ma być sprzedany wartościowy ankh, znaleziony w 1882 r. w grobowcu faraona. Prawdopodobnie ma on magiczne właściwości. Wprowadź w tok opowieści ów ankh o wiele wcześniej, tak żeby bohaterowie rozpoznali go na liście przedmiotów, jakie będą sprzedawane na aukcji, kiedy ją zobaczą. Może ów ankh został skradziony komuś, kogo znają. A może ktoś ich wynajął do pilnowania go, a został on im wykradziony.
- Wprowadź do kroniki własną bohaterkę, która pomoże bohaterom rozwikłać jakiś ich problem. Kiedy z tym skończą, owa bohaterka ogłosi, że planuje wycieczkę do Afryki w poszukiwaniu zagubionego Złotego Miasta. Kilka tygodni później, bohaterowie dowiedzą się, że ich współtowarzyszka zaginęła. Co się mogło z nią stać?
- Bohaterowie są poproszeni o przeprowadzenie śledztwa dotyczącego domniemanego zjazdu Tremerów w Zanzibarze. Tremerowie zebrali się w celu przeprowadzenia szczególnie potężnego rytuału. Wynik ich działań może równie dobrze oznaczać katastrofę dla Ventrów jak i innych klanów.
- Bohaterowie wysłani są do Mombasy w roli szpiegów politycznych Camarilli, by dowiedzieć się, co się dzieje z Nyayo, Luo i innymi członkami Rodziny, mieszkającymi w mieście i na otaczających ją terenach. Co też zrobią, kiedy ktoś odkryje intencje z jakimi tu przybyli?
- Bohater z klanu Toreadorów usłyszał, że w Tandży jakiś samozwańczy artysta pokazuje kolekcję fantastycznych obrazów. Z broszury, Toreador rozpoznaje jeden z obrazów, należący do kogoś, kogo zna i bynajmniej nie do domniemanego malarza z Tandży. Jakimi środkami udowodnił by on owemu artyście fałszerstwo? A jeśli prawdziwego autora obrazów spotkała Ostateczna Śmierć właśnie z rąk owego artysty z Tandży?

Przeszłość jest jak obcy kraj; wszystko tam jest inne.
— L.P. Hartley, *„The Go-Between"*

Kraje Orientu otoczone są aurą mistycyzmu, który hipnotyzował śmiertelników już od wieków. Kultury, społeczne podziały i systemy wiary Dalekiego Wschodu uległy tak radykalnym zmianom i ewolucji, że nawet dziś, tuż przed końcem drugiego tysiąclecia, czas i życie – a nawet sam wszechświat – wydają się poruszać własnym tempem.

Wieki temu, dla nieobytych ze światem mieszkańców królestw europejskich nie było niczym trudnym wyobrażać sobie wschodnie państwa jako miejsca cudów, piękne i zamieszkane przez tajemnicze ludy, pełne egzotycznych budowli i mitycznych stworów. Style życia i wartości śmiertelników z Orientu nadal różnią się od tych z Zachodu. To w jaki sposób mieszkańcy Dalekiego Wschodu żyją i oddychają, pracują i odpoczywają, w co wierzą, o co walczą i za co giną, nie może być porównane z czymkolwiek innym na świecie. Azjaci to enigmatyczni ludzie, którzy prowadzą tajemnicze życie. Ludzie Zachodu mogą obserwować, czuć i próbować zrozumieć ogrom Orientu, ale ostatecznie nie są w stanie w pełni objąć umysłem złożoności Azji.

Nic też dziwnego, że tak jak i ludność śmiertelna, wampiry Azji różnią się od ich braci z Zachodu prawie pod każdym względem. Podobno nawet nie wywodzą się oni z krwi Kaina. Ich społeczność kładzie nacisk na zupełnie inne kodeksy zachowania, niż te obowiązujące wśród członków Camarilli i Sześciu Tradycji. Ich filozofie nie mogą się równać z niczym, do czego mogły przywyknąć zachodnie klany. Azjatyckie wampiry mają zupełnie odmienne zwyczaje żywienia się i dziwne, do tej pory nieznane moce.

Trwające przez wieki odizolowanie Azji od krajów Zachodu w połączeniu z ryzykiem, jakie niosło ze sobą pokonywanie tak dużych dystansów przez członków Rodziny, umożliwiło azjatyckim wampirom egzystowanie w świecie, który pod wieloma względami niewiele się zmienił od czasów rządów Cesarzów i tyranów. Kilku członków Rodziny, którzy zaryzykowali i odbyli podróż do Chin czy Japonii, mówi o dziwnym mroku, który wkradł się im w dusze w chwili, kiedy wyszli ze swoich kryjówek i zaczęli poznawać kolejne kręgi wampirów Orientu. Poczucie wyobcowania wmieszane w samą ich istotę – żadnych sprzymierzeńców, żadnych ghuli czy łatwo werbowanych śmiertelników, by wykonywać twoje polecenia, żadnej wskazówki co do tego, kto może być twoim wrogiem. Azja to ziemia niewiadomych, skomplikowana jak jej łamigłówki... i prawie równie denerwująca, kiedy okazuje się nierozwiązywalna.

KRAINA DZIESIĘCIU TYSIĘCY: RODZINA CHIN

Miliard ludzi. Tysiąc milionów ciał.

Oznacza to, uogólniając, że w Chinach mieszka około 10 000 wampirów. Jest to największa liczba członków Rodziny rezydująca w obrębie jednego państwa, co samo w sobie jest wystarczającym powodem, dla którego Chiny ogniskują wokół siebie wszystkich członków Rodziny Dalekiego Wschodu – odnoszą się nawet do siebie jako do Dziesięciu Tysięcy. Dla tych, którzy są w stanie to wyczuć (a większość wampirów to potrafi) cała kraina wręcz pulsuje surową, nieokrzesaną siłą życiową i głodem rodzimych mieszkańców. Chiny wciąż przyciągają członków klanów Zachodu, jak niegdyś uwodziły odkrywców.

Pod wieloma względami, Chiny są wciąż krajem żyjącym w przeszłości, w wolniejszym tempie, bez zaawansowanej technologii. Wiele z udogodnień zachodniego świata nie jest tu tak powszechnych jak w Europie czy w Ameryce; członek Rodziny Zachodu, który będzie chciał ukraść samochód (w całym kraju jest mniej niż milion) czy ukryć się w jakimś opuszczonym, nie na widoku budynku, może przeżyć duże rozczarowanie, kiedy uświadomi sobie, że udogodnienia, do których przywykł w ojczystym kraju nie są tak łatwo dostępne na terenie Chin.

Istnieją cztery główne cytadele chińskiej Rodziny: na północy Pekin, Szanghaj na wschodnim wybrzeżu, Hongkong leżący na południowym wybrzeżu i Chongqing na zachodzie kraju. Wszystkie one są połączone przez Klasztor Shaolin, w prowincji Henan, który jest punktem ogniskowym dla Rodziny Chin. W tych pięciu cytadelach mieszkają Starożytni Chin i z nich kierują losem 10 000 nieśmiertelnych. Jednak, pomimo zacofania ich kultury, chińscy członkowie Rodziny nie są głupcami – wiedzą, że Zachód z chciwością spogląda na ich świat i są świadomi trucizny, jaka przeniknie ich społeczność, jeśli pozwolą pewnym zachodnim klanom wkroczyć w ich wszechświat.

KRÓTKA ROZPRAWA DOTYCZĄCA FENOMENU CHIŃSKICH WAMPIRÓW

Chińska Rodzina jest zupełnie oddzielną klasą wampirów różną od Rodziny z Zachodu. Na historię ich powstania i społecznych podziałów składa się mieszanka starożytnej mitologii, filozofii i praktyk kulturowych. Wielu członków chińskiej Rodziny odnosi się do starożytnego mitu w celu wytłumaczenia swego pochodzenia, do mitu opierającego się na wiekowym koncepcie interakcji *yin* i *yang*.

Opowieść ta mówi o Cesarzach Shu i Hu, władcach Północnych i Południowych Mórz, którzy wyruszyli w podróż, by odwiedzić Hun Dun, lub inaczej „Chaos", Cesarza Centralnego królestwa. Hun Dun bardzo miło przyjął obydwu swoich gości i obaj Cesarze długo zastanawiali się nad tym, jak mu się odwdzięczyć. Zauważyli, że każdy z nich miał siedem otworów w swoich ciałach, służących do widzenia, słuchania i tak dalej, a że Hun Dun nie miał żadnych. Chcąc tym sposobem okazać swoje podziękowania, dwóch Cesarzy drążyło dziury w ciele Hun Duna, jedną na dzień, aż do siódmego dnia, kiedy skończyli swoją pracę. Niestety, Hun Dun zmarł podczas tej operacji i w tym samym momencie zginął wraz z nim Chaos i narodził się świat porządku i ładu, kiedy to dwie siły *yin* i *yang* w postaci Cesarzy Shu i Hu połączyły na zawsze swoje królestwa.

Oczywiście, jest to alegoria, ale jest ona dobrym wytłumaczeniem istnienia chińskich wampirów, które wierzą, że są dziećmi Centralnego królestwa, w prostej linii potomkami Hun Duna i centralnego imperium Chaosu. Hun Dun, jako personifikacja Chaosu, jest ich Pierwszym Ojcem i to właśnie od niego członkowie Rodziny Chin, pod wszelkimi różnymi przebraniami, otrzymali swoje moce. Tak jak siły *yin* i *yang* są swoimi przeciwieństwami i jak ich połączenie przynosi światu Porządek, tak też Rodzina Chin stoi na straży Chaosu, przeciwieństwa Porządku, musi istnieć by zachować dualistyczną naturę wszechświata.

Nie jest to jedyna opowieść, jaką posługują się członkowie Rodziny by wyjaśnić swoje pochodzenie. Bardziej altruistycznie nastawieni członkowie Rodziny, wskazują na mit o Starożytnym Ziemi, który uwolnił świat od potworów i ustalił Środkowe Królestwo. Pewne jest to, że Rodzina Chin jest starożytna i może równie dobrze poprzedzać Przedpotopowców i nawet samego Kaina.

PEKIN

Stolica Chin, Pekin, jest miastem szarym od piasku niesionego wiatrami znad Centralnej Azji. Ma niską zabudowę, wyzbyte jest natłoku sięgających nieba wieżowców, tak charakterystycznych dla stolic większości innych krajów świata. Jest miastem, z którego historią można zapoznać się, spacerując po którejkolwiek z głównych ulic. Pekin był przez wieki wielokrotnie atakowany, oblegany, palony, odbudowywany, znów niszczony, okupowany, wyzwalany od okupantów i znów wyzwalany od jego wyzwolicieli. Za każdym razem odbudowywany, aż przyjął swoją unikatową formę atawistycznego feniksa wskrzeszanego z popiołów tych, którzy zrównywali Pekin, by wybudować go według własnego wyobrażenia.

Członkowie Pekinu należą raczej do arystokracji; niektórzy twierdzą nawet, że wywodzą się oni z wielkich Cesarskich dynastii. Pod tym względem, Pekin stał się czymś w rodzaju miasta ambasady dla członków rodziny Chin, rzeczywistym miejscem spotkań, gdzie tych kilku członków Rodziny z Zachodu, którym udało się tu przybyć, może spotkać się z przywódcami miasta i poruszać się po nim przynajmniej z pozwoleniem, jeśli nie pomocą, władcy, Antenata Ch'ang-Li.

Ch'ang-Li jest głową pekińskiego oddziału Armii Ludowej i władającym Antenatem. Lojalny i niesamowicie dobry żołnierz w armii Dżingis Chana przez wiele lat, Ch'ang-Li stał się kapitanem Straży Imperialnej Kublaja Chana, potężnego mongolskiego następcy tronu. Zawsze był wrogo nastawiony do ludzi z Zachodu, od dnia kiedy grupa kupców z Wenecji pod przywództwem Marko Polo uzyskała widzenie u wielkiego Cesarza. Widok tej brudnej, nieokrzesanej zgrai obcokrajowców nie zrobił zbyt dobrego wrażenia na Ch'ang-Li, a przez ostatnie siedem wieków niewiele się zmieniło, by mogło wpłynąć na tę opinię. Ch'ang-Li jest doskonałym administratorem, ale ma też duszę wojownika i szybko mogą się mu znudzić obcokrajowcy, co oznacza, że najlepiej będzie, jeśli przebywając w Pekinie natrafi się na jedną z tych dobrych nocy Ch'ang-li – chociaż tych kilku.

Hierarchia Społeczna

Tak, jak śmiertelna społeczność Chin opiera się na respekcie do starszych i kulcie Przodków, tak też jest ukształtowana struktura Rodziny Chin. W społeczności wampirzej Chin istnieje o wiele bardziej sztywny podział niż w Camarilli. Starsze wampiry traktowane są tak, jak śmiertelnicy odnoszą się do swoich zmarłych przodków; termin oznaczający „księcia" chińskiego miasta lub regionu to „Antenat", nawet jeśli jego poddani nie są bezpośrednio jego dziećmi. Stawia to współistnienie wampirów w zupełnie innym świetle, szczególnie dla młodszych członków Rodziny, którzy spoglądają na starszych i Antenatów jak na swoich nauczycieli, którzy mają pomóc im uwolnić się od ich Przekleństwa – co jest zupełnie odmienne od anarchistycznej rewolucji i braku zaufania wśród Przedpotopowców.

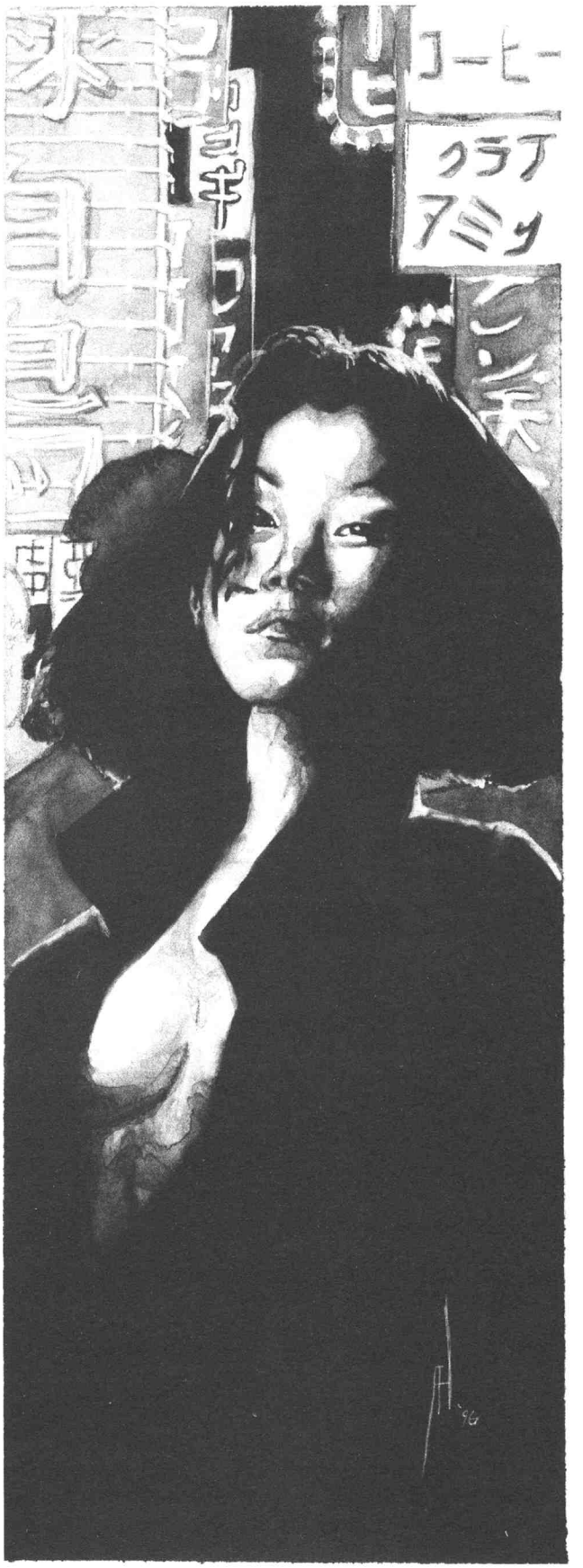
Plac Tienanmen i Otoczenie

Plac Tienanmen jest olbrzymią agorą poprzedzającą legendarne Zakazane Miasto chińskiego Cesarza. Stojąc na jego środku w mrokach nocy niemożliwe jest określenie granic placu; rozciągają się one w nieskończoność, ku iluzorycznemu horyzontowi. Za dnia Plac zapchany jest zarówno miejscowymi jak i turystami, krążącymi i falującymi niczym część jakieś ameboidalnej kolonii. Nocą, Plac Tienanmen spowija gęsta, prawie namacalna cisza, tak charakterystyczna dla Chin. Tutaj przybywają członkowie Rodziny – plac jest miejscem ich spotkań.

Plac Tienanmen służy również jako strefa zdemilitaryzowana dla tych kilku członków Rodziny z Zachodu, którzy rezydują w Pekinie. Dla nich, Plac Tienanmen jest ziemią neutralną, gdzie mogą zawierać układy i zostać przedstawieni Antenatowi bez żadnych niemiłych wydarzeń.

Zakazane Miasto, stary Pałac Cesarski, jest siedzibą Ch'ang-Li i jego dworu oraz przyjmuje nielicznych gości z zagranicy, którzy przybywają do Pekinu. Dawnymi czasy, Zakazane Miasto było domem Cesarza, jego dworu, konkubin, ministrów, rzemieślników i sług – tysięcy ludzi mieszkających na obszarze 250 akrów, które były uważane za najbardziej święty skrawek ziemi na Ziemi. Obecnie mieści się tam muzeum zawierające jedne z najwspanialszych skarbów sztuki Chin, oraz Ch'ang-Li i jego mała rada ministrów, która trzyma w ręku władzę nad setką wampirów Pekinu.

W promieniu kilku mil wokół placu znajduje się parę rozległych parków. Park Zhongshan i Park Kulturowy Ludu przylegają do Pałacu Imperialnego; parki te mają kamienne ogrody, sadzawki, przykryte drewniane alejki i amfiteatr na świeżym powietrzu. Kilka przecznic dalej na południe znajduje się Park Świątyni Niebios, wraz ze Świątynią Niebios, a po drugiej stronie Alei Yongdingmennei na zachód od Świątyni – Stadion Xiannongtan. Park Jeziora Yuyuan leży kilka mil na zachód, a Parki Beihai i Jingshan znajdują się na północ od niego. Wszystkie parki w Pekinie to w swojej prostocie dzieła sztuki. Są miejscem cichych refleksji dla śmiertelników, którzy do nich przychodzą, a kiedy parki są zamykane na noc, spokój panujący w nich pozwala członkom Rodziny zapomnieć o tym, że znajdują się w jednym z największych miast świata.



Wielki Mur w Badaling

Na przełęczy Badaling, na północ od miasta, znajduje się Wielki Mur chiński. Jest to największa w historii ludzkości budowla wzniesiona ręką ludzką. Wielki Mur wije się na długości ponad sześciu tysięcy mil, od Pustyni Gobi po Morze Bohai. Mówi się, że został zbudowany dzięki pracy 300 000 ludzi, z których wielu było więźniami politycznymi w pierwszych wiekach naszej ery. Ich ciała były wbudowywane w sam Mur – ostateczne połączenie budowniczego z jego budowlą. Dziś, Mur służy wielu członkom Rodziny Chin jako swego rodzaju środek lokomocji. Ponieważ groby budowniczych Muru od dawna są puste, podróżujące grupy chińskich wampirów zmniejszają ryzyko podróży posuwając się wzdłuż Muru nocą (i posilając się na przypadkowo spotkanych śmiertelnikach). Za dnia wykorzystują puste groby w Murze jako miejsca do spania, zmieniając tym samym Mur w największy na świecie... niby-zajazd.

Wschodnia Część

Wschodnia część Pekinu to bardziej nowoczesna, komercyjna dzielnica, mająca liczne hotele i rynki, a „aleja ambasad" Pekinu znajduje się w północnej części miasta. Garstka członków Rodziny z Zachodu, którzy mieszkają w Pekinie czasowo lub na stałe, skupia się w tej części miasta, gdzie wieżowce i życie nocne pomagają złagodzić skutki tęsknoty i szoku kulturowego. Hotel Pokoju jest najsłynniejszym i najbardziej zachodnim lokalem w Pekinie, a członkowie Rodziny z Zachodu zazwyczaj trzymają się w pobliżu jego cienia. Rynek Dongfeng, o rzut kamienia na wschód od Placu Tienanmen, jest olbrzymią przesklepioną budowlą mieszczącą w sobie setki sklepików, sprzedających wszystko od komputerów po ubrania i stare książki naukowe. Tutaj właśnie członkowie Rodziny z Zachodu czują się jak w domu.

Martino della Passaglia

Tło: Wampir z Zachodu, który sprawia, że odwiedzający członkowie Rodziny z Zachodu czują się tu jak u siebie, Giovanni o imieniu Martino della Passaglia, to głowa czarnego rynku Pekinu. Passaglia mieszka w Pekinie pod różnymi nazwiskami prawie od dwóch wieków i odkrył, że na pekińskim czarnym rynku można się całkiem nieźle dorobić. Ani jedna książeczka o Beatlesach czy para niebieskich dżinsów nie przepływa przez podziemny rynek bez wiedzy Passaglia, o tym gdzie dokładnie zmierza ów towar. Pomimo jego olbrzymiego majątku i oczywistych wpływów w Pekinie, Passaglia nadal pozostaje przemytnikiem. *Bardzo aktywnym* przemytnikiem, ale nadal tylko nim.

Wygląd: Passaglia zawsze ubiera się w najmodniejsze stroje, nie ważne czy według mody Wschodu czy Zachodu. Wysoki, o bladej cerze z lekko siwiejącymi, kruczoczarnymi włosami, Otacza go aura spokoju i pewności siebie.

Kreacja bohatera: Znasz wszystkie haczyki i o wszystkim zawsze dowiadujesz się pierwszy. Zawsze bądź gotów „pomóc" (np. zadziwić i zażenować) nowo przybyłych członków Rodziny świeżo nabytą wiedzą, o której tylko ty

słyszałeś. Wszyscy powinni polubić cię podczas pierwszego z tobą spotkania, a pod koniec takiego spotkania powinni dojść do wniosku, że potrzebują twojej pomocy.
Klan: Giovanni
Natura: Bojownik
Postawa: Cwaniak
Generacja: 8
Rok Zjednoczenia: 1701
Wiek pozorny: starszy trzydziestolatek
Atrybuty Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Odporność 3
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 4
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 4, Refleks 5
Talenty: Aktorstwo 3, Czujność 3, Walka Wręcz 3, Uniki 3, Empatia 1, Zastraszanie 3, Instynkt Uliczny 4, Spryt 4
Umiejętności: Biznes 5, Strzelectwo 4, Skradanie się 3
Wiedza: Biurokracja 3, Finanse 4, Polityka 2
Dyscypliny: Nadwrażliwość 2, Dominacja 4, Nekromancja 3, Niewidoczność 3, Potencja 3
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 3, Znajomości 3, Trzoda 3, Mienie 5, Status 2
Cechy Charakteru: Sumienie 2, Samokontrola 4, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 7
Siła Woli: 7

SZANGHAJ

Szanghaj jest piątym co do wielkości miastem świata. Ta niegdyś mało ważna wioska rybacka i punkt postoju japońskich statków przerodziła się w ciągu ostatnich 150 lat w kwitnący ośrodek portowy i komercyjny. Szanghaj jest najbardziej światowym rejonem Chin, miasto elegancji minionej ery, którego rozpadające się budowle w stylu art-deco i szerokie aleje ze starymi drzewami przywodzą na myśl obrazy Londynu lub Paryża z lat dwudziestych. Chociaż Szanghaj wygląda jak miasto, gdzie można natknąć się na Hemingwaya tuż za rogiem, to fasady jego małomieszczańskich domów kryją obecnie zatłoczone mieszkania czynszowe. Te stare budowle rozpadły się i zwolniły miejsce nowoczesnym, budowanym ze szkła i stali monolitom, które powstały wokół miasta w ciągu ostatniej dekady.

Bund: Ulica Zhongshan

Ulica Zhongshan, znana również osobom z Zachodu pod nazwą Bund (nabrzeże), jest szerokim bulwarem z drzewami po obydwu jego stronach, położonym nad zachodnim wybrzeżem Rzeki Huangpu, która wije się na południe od miasta. Była ona odpowiednikiem Wall Street lub londyńskiego City, kiedy zachodnie mocarstwa dominowały nad Szanghajem. Szczególnie stare nadbrzeże, hotele i kluby dżentelmeńskie, które stały wzdłuż całej ulicy były zdominowane przez cudzoziemców. W 1937 r. Japończycy najechali na wschodnie wybrzeże Chin i zajęli Szanghaj aż do końca drugiej wojny światowej. Chmary wrogo nastawionych japońskich wampirów zalały większość miasta i przeszukiwały Bund w celu odnalezienia wszystkich członków Rodziny z Zachodu i miejscowych, chińskich. Po dziś noc, Bund pozostaje ziemią niczyją, a walki często wybuchają na dachach jej domów i w alejkach.

Stare Miasto

Zaledwie o pół przecznicy na zachód od Bund znajduje się Stare Miasto, zbiorowisko starych zabudowań otoczone okrągłym Renminem i Ulicą Zhonghua. Jest to byłe „chińskie miasteczko" Szanghaju, miejsce, w którym zamieszkuje największa liczba wampirów pochodzenia chińskiego. Graniczące z Bund, Stare Miasto było niegdyś dzielnicą szczurów, slumsami, gdzie tylko nieliczni Europejczycy mieli odwagę przechadzać się. Obecnie, Stare Miasto jest dzielnicą, gdzie turyści mogą doświadczyć zanikającego mieszczańskiego stylu życia Chińczyków: jest czymś w rodzaju wciąż żywej, pracującej na siebie odrestaurowanej wioski minionej epoki.

Dla członków Rodziny, Stare Miasto jest liczną wspólnotą składającą się z „Mieszczuchów". Paranoja i brak zaufania władają jego ulicami, a cały obszar spowity jest milczeniem. Uliczki są wąskie i kręte, tworząc coś w rodzaju labiryntu: niejeden członek Rodziny z innego kraju przepadł bez śladu podczas przechadzania się tymi wijącymi się alejkami lub wpadł w pułapkę Kręgu Krwi – krążącej po okolicy grupy ekstremistów, którzy patrolują ulice Starego Miasta tylko w jednym celu, by dopilnować, żeby każdy członek Rodziny spoza kraju tutaj się skończył. Krąg Krwi utrzymuje w pewnym stopniu porządek na obszarze Starego Miasta, ale jest to rodzaj usług, których nikt tu nie chce. Nikt też nie próbował położyć temu kres.

Plac Ludowy i Krwawa Aleja

Na zachód od Bund i Starego Miasta znajduje się Park i Plac Ludowy, milowy obszar zieleni w samym sercu Szanghaju. Jego granice prawdopodobnie były wyznaczone przez jakiegoś obcokrajowca, który kupił ziemię wewnątrz kręgu, zatoczonego przez jego konia, by stworzyć w tym miejscu park. Znajduje się tu muzeum; Państwowa Biblioteka Szanghaju; oraz Plac Ludowy, mierzący 35 akrów teren publiczny wykorzystywany podczas parad i politycznych pochodów.

Za Ulicą Fuzhou, na zachód od Parku Ludowego znajduje się najbardziej zniesławiona dzielnica Szanghaju, zwana powszechnie „Krwawą Aleją" i to nie bez powodu – jest ona domem dla tysięcy prostytutek, narkomanów uzależnionych od heroiny i opium. Aleja była „oczyszczona" przez Partię

Komunistyczną na początku lat pięćdziesiątych, usunięto wszystkich narkomanów i dano prostytutkom nowe miejsca pracy i nazwiska. W Świecie Mroku, jednak, regionalne wampiry doszły do wniosku, że Krwawa Aleja była zbyt dobrym terenem łowów by je stracić i obszar ten szybko powrócił do swojej pierwotnej formy. Krwawa Aleja pełna jest wszelkich barów i kiepskich lokali, gdzie członkowie Rodziny mogą się spotykać i załatwiać swoje sprawy, z daleka od pożogi i śmierci Starego Miasta i Bundu.

Kilka byłych prostytutek wciąż mieszka przy Krwawej Alei; jedną z nich jest „Słowik" Rosie Ming, otrzymała swój przydomek od baru, w którym niegdyś pracowała, Grzędzie Słowika. Ming, to obecnie wampirzyca, a można ją zazwyczaj znaleźć w jednej z nowoczesnych dyskotek-pułapek dla turystów, które ostatnio pojawiły się licznie w mieście. Uwielbia ona zabawy, wygrywając conocne zawody w karaoke i flirtując ze wszystkimi obecnymi mężczyznami. Zawsze można na niej polegać jeśli chodzi o dobrą zabawę lub, jeśli cię na to stać, uzyskać szybko schronienie.

HONGKONG

Jako międzynarodowy ośrodek biznesowy i komercyjny, Hongkong czeka okres zmian w świecie śmiertelników. Będzie to miało z pewnością duży wpływ na członków Rodziny, którzy zamieszkują tę wyspę liczącą sześć tysięcy zwykłych śmiertelników. O północy, 30 czerwca 1997 roku, trwająca 99 lat dzierżawa Hongkongu, „Nowego Terytorium", dobiegła końca i ta malutka kamienna wysepka pod władzą Brytyjczyków przeszła z powrotem, pod ciągłą kontrolę Chin. Wampiry walczyły o kontrolę nad wyspą i wraz z rokiem 1997, wzrosło napięcie i wielu członków Rodziny z Zachodu puściło wodze Bestii siedzącej w nich.

Hongkong jest jedynym miejscem w Chinach gdzie udało się ustalić jakieś znaczące bazy członkom Rodziny z Zachodu. 98 % kolonii jest chińska, a trochę ponad tuzin zachodnich członków Rodziny, dla których owa kolonia jest domem, istnieje tu potajemnie.

Wyspa podzielona jest na dwa „królestwa" wampirze, jedno dla chińskich, a drugie dla zachodnich członków Rodziny. Przywódcą Rodziny z Zachodu jest Robert Pedder, żeglarz, który został Zjednoczony w XVII wieku i podążył za brytyjską kolonizacją do Hongkongu, gdzie został księciem wyspy po skończeniu wojen o opium i zawarciu traktatu w Nankin w 1842 roku. Pedder, siódmej generacji Ventr, kieruje sprawami Rodziny z Zachodu z biur znajdujących się w Centrum i najważniejszą komercyjną dzielnicą Hongkongu. Według historii, był on sprawnym i całkiem rozsądnym władcą, zapewniając przewóz wszystkim członkom Rodziny, którzy przybyli na wyspę promem, a ceny przewozu zawsze były stosowne. Jednak, wraz z końcem okresu dzierżawy w 1997 r., Pedder opuścił Hongkong; mówiło się, że już przyjął pozycję księcia w jakiejś innej części świata.

Odjazd Peddera wywołał prawdopodobnie niezłe zamieszanie wśród Rodziny wyspy, chińskiej jak i zachodniej. Oznacza to również, że dla wampirów z Zachodu zacznie się niebezpieczny okres – Pedder jest jedynym członkiem Rodziny Zachodu, który może cokolwiek wiedzieć na temat jego kuzynów z Chin i chociaż prawdopodobnie wyznaczy on swojego następcę zanim opuści wyspę, to ów następca z pewnością nie będzie w stanie oddać mistycyzmu i ostentacji. Równie dobrze Pedder może nie wybrać nikogo, oddając tym samym władzę nad wyspą lokalnemu Antenatowi odwracając świat Rodziny Zachodu Hongkongu do góry nogami.

Centrum

Jeśli weźmiesz Wall Street, Śródmieście Londynu, Fifth Avenue i Ulicę Yonge z Toronto, umieścisz je na jednej wyspie, uzyskasz wielki bałagan, który w dużym stopniu oddaje atmosferę Centrum Hongkongu. Przyprawiające o zawrót głowy wieżowce rzucają cienie na zatłoczone, nieustannie w ruchu ulice. W miejscach, których nie mogą zająć biurowce, znajdują się luksusowe hotele, nieco niższe, ale bynajmniej nie mniej dostojne, a kluby nocne są tam, gdzie nie mieszczą się hotele. Pomiędzy tymi monolitycznymi budowlami wiją się niezliczone, małe alejki i uliczni sprzedawcy, oferujący wszystko od ziół o cudownych właściwościach, po usługi faksowe na ulicy, a w co gorszych dzielnicach, wszelkie usługi uliczne.

Królowa Elżbieta I

Jeden z najlepszych w tych czasach statków pasażerskich, w dniach kiedy żeglarstwo było bardziej w modzie niż obecnie, QEI (skrót od angielskiej nazwy statku) zakupiony przez magnata morskiego C.Y. Tunga i przywieziony do Portu Hongkongu z zamiarem przebudowania go w „Pływający Uniwersytet". Bez wątpienia byłby on doskonałym miejscem do nauki, ale w 1972 r., tajemniczy pożar wybuchł na pokładzie statku i niestety zatopił go.

Robert Pedder dostrzegł nadal pewne zalety w zatopionej QEI i dzięki negocjacjom z Antenatem udało mu się przemienić statek w bezpieczne schronienie dla wizytujących członków Rodziny z zachodnich krajów. Olbrzymi statek ma tak dużo miejsca by mogły w nim mieszkać setki ludzi, a z pewnością wystarczająco dużo by pomieścić wszystkich członków Rodziny z Hongkongu. Pedderowi udało się również uzyskać usługi kilku swoich ghuli i wynajął ich do prowadzenia starego kasyna na statku, dla tych wampirów, które lubią hazard. QEI stała się w efekcie czymś w rodzaju „klubu dżentelmenów" dla członków Rodziny, chociaż uczęszczają tu zarówno męskie jak i żeńskie wampiry.

Hollywod Road

Hollywood Road wije się przez Zachodnią Dzielnicę Hongkongu, obstawioną antykwariatami, domami publicznymi, palarniami opium i wszelkimi innymi lokalami. Zwykłe sklepy czynne od 9 do 17 wykładają swoje towary na chodniki, a powietrze wibruje krzykami sprzedawców zachwalających swój towar i tragarzy targujących się o ceny. Po zamknięciu sklepów, otwiera się arteria handlowa zwana Targiem Kotów Ulicy, znana wcześniej jako „aleja złodziei", jest dzielnicą o złej sławie: miejscem gdzie można wynająć prostytutki, spędzić kilka godzin w palarni opium, lub wynająć kogoś by złamał kolana jakiegoś twojego wroga za $50 – lub zabił za $100. Oczywiście, pełno tu członków Rodziny.

Winston Lee

Tło: Hollywood Road nocą może być całkiem niebezpiecznym miejscem, zarazem Winston Lee, śmiertelnik, czuje się jak u siebie. Lee mieszkał w świecie Hollywood Road całe swoje życie, urodziwszy się w jednym z jej zatłoczonych slumsów i spędzając większość swoich minionych lat jako członek gangu zwanego Kotami Śmierci. Kiedy nie wywoływał on piekła, Winstona można było zazwyczaj znaleźć na tyłach antykwariatu przy Hollywood Road zaczytanego w starych księgach o mistycyzmie i okultyzmie, które pozwalali mu przeglądać właściciele sklepiku, po prostu by w tym czasie nie włóczył się po ulicach. Nie minęło dużo czasu zanim Winston Lee zapoznał się lepiej ze światem nadnaturalnych istnień zamieszkujących Hongkong; nie minęło dużo czasu jak Winston znalazł się przed obliczem Antenata wyspy. Antenat, ów zwany Cho, dostrzegł w postaci Winstona cennego informatora, kogoś kto mógł poruszać się po Hongkongu całą dobę i obserwować członków Rodziny.

Winstona zazwyczaj można teraz znaleźć w mrocznych alejkach i na dachach domów przy Hollywood Road, rozpracowującego mieszkańców świata podziemnego i nawiązującego kontakty z zarówno chińskimi jak i zachodnimi członkami Rodziny, zawsze wszystko odnotowującego i zawsze czujnego.

Wygląd: Winston Lee jest całkiem przeciętnym człowiekiem w średnim wieku, nie posiadającym żadnych szczególnych cech, ubiera się modnie ale skromnie, nigdy nie rzuca się w oczy.

Kreacja bohatera: Jesteś prawie tak mądry, sprytny i opanowany jak ci się wydaje, że jesteś. Zachowuj się zawsze jakbyś wiedział więcej niż naprawdę i trzymaj się zawsze z dala od bezpośredniego niebezpieczeństwa: Widziałeś wystarczająco dużo by znać swoje możliwości.

Natura: Samotnik
Postawa: Bojownik
Wiek: 40 lat
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Odporność 3
Atrybuty Społeczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2
Atrybuty Mentalne: Percepcja 3, Inteligencja 3, Refleks 4
Talenty: Aktorstwo 3, Czujność 3, Atletyka 3, Walka Wręcz 3, Uniki 3, Zastraszanie 2, Poszukiwanie 3, Instynkt Uliczny 3, Spryt 2
Umiejętności: Prowadzenie 3, Strzelectwo 3, Szermierka 3, Naprawa 3, Skradanie się 3
Wiedza: Znajomość Terenu 4, Informatyka 2, Śledztwo 3, Prawo 2, Lingwistyka 3, Okultyzm 4, Nauka 1
Numinia i Inne Cechy: Fizyczne Zdolności 1, Psychometria 2, Taumaturgia 1
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 4, Znajomości 3, Mentor (Cho) 3, Mienie 2, Świta 2
Cechy Charakteru: Sumienie 3, Samokontrola 3, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 8
Siła Woli: 7

Oliver Thrace

Tło: Oliver Thrace zyskał sobie złą sławę nawet wśród Tremerów; specjalizował się w „robieniu czystek" wśród członków Sabatu, Assamitów i innych wrogów klanu. Kiedy Thomas Wyncham zaoferował żądnemu władzy Thracowi objęcie miejsca po jego prawicy podczas infiltracji krajów Wschodu przez Tremerów, Thrace skorzystał z okazji – szczególnie z tego powodu, że liczne duchy i demony Wschodu mogły stać się jego pomocnymi sługami. Thrace obecnie ma kontakty w wielu kręgach przestępczych Hongkongu i nie całkiem legalnych operacjach.

Wygląd: Thrace jest wysoki i umięśniony, ze srebrnymi włosami o ostrych rysach. Szrama znaczy jego prawy policzek. Często przykrywa swoje prawe oko opaską (przyzwyczajenie). Zawsze nosi ze sobą laskę o srebrnej główce, na której wypisane są wszelkiego rodzaju śmiertelne rytuały.

Kreacja bohatera: Twoje spojrzenie mogłoby zamrozić jądro ziemi. Jesteś archetypem czarnoksiężnika Tremerów, w połączeniu z bezwzględnością i okrucieństwem bardziej odpowiadającym Brujahom czy Tzimisce. Pożądasz doczesnej władzy, ale nadal bardziej interesuje cię kontrola demonów i wszelkich duchów. W przeciwieństwie do wielu członków Tremerów, czasami pozwalasz sobie na gniew i bawi cię likwidowanie wrogów (lub niekompetentnych podwładnych) za pomocą jednego z twoich licznych mrocznych czarów. Twoje nauki nad Taumaturgią są twoim małym, okrutnym sekretem, jeśli ktoś dowie się o twoich skłonnościach do demonologii, zabij go na miejscu.

Klan: Tremere
Natura: Brutal
Postawa: Autokrata
Generacja: 6
Rok Zjednoczenia: 1496
Wiek pozorny: 40
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Odporność 4
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 6, Wygląd 3
Atrybuty Mentalne: Percepcja 5, Inteligencja 5, Refleks 6
Talenty: Czujność 5, Walka Wręcz 3, Uniki 4, Zastraszanie 6, Autorytet 3, Instynkt Uliczny 4, Spryt 4
Umiejętności: Etykieta 2, Strzelectwo 2, Szermierka 4, Skradanie się 3
Wiedza: Biurokracja 3, Finanse 5, Lingwistyka 6, Okultyzm 3, Polityka 4
Dyscypliny: Nadwrażliwość 6, Dominacja 6, Wytrzymałość 2, Nekromancja 4, Niewidoczność 4, Potencja 4, Taumaturgia 6 (Krew 5, Władza nad Elementami 5, Pokusa Płomieni 5, Telekineza 4, Taumaturgia Ducha 5), Taumaturgia (Ciemności) 3
Rytuały: Zbyt wiele by tutaj wymieniać; Thrace specjalizuje się w przywoływaniu i więzieniu dusz i duchów
Cechy Pozycji: Znajomości 4, Wpływy 4, Mentor 5, Mienie 5, Świta 5
Cechy Charakteru: Sumienie 0, Samokontrola 2, Odwaga 4
Człowieczeństwo: 2
Siła Woli: 9

CHONGQING

Chongqing położone jest na południowym zachodzie Chin, w miejscu gdzie do rzeki Jangcy wpada rzeka Jialing. Jest to największe miasto chińskiej prowincji Syczuan, ale mniej niż tylko 10 członków Rodziny Chin mieszka w nim i wokół półwyspu, na którym położone jest miasto. Chongqing (znane zachodowi raczej pod nazwą Chungking) jest ważnym punktem transportowym z powodu jego lokalizacji w miejscu połączenia się dwóch głównych rzek Chin i głównych naziemnych szlaków handlowych południowo zachodniego rejonu.

Nazwa Chongqing oznacza w języku chińskim „powtórny dobry los", ale dla członków Rodziny tego rejonu, miasto to daleko odbiega od znaczenia swojej nazwy. W obrębie miasta i położonych wokół niego wsiach mieszka pewien typ chińskich wampirów, o których stare księgi mówią – zniekształcone demony z legend. Tych kilku nielicznych członków Rodziny zachodnich krajów, którym udało się przeżyć spotkanie z tymi stworzeniami opowiadają o postaciach z czerwonymi oczyma, ostrymi kłami i białą lub zielonkawą sierścią pokrywającą całe ciało, sprawiającą wrażenie, że stworzenia te rozpływają się przed twoimi oczyma. Ich praktyki, obejmujące wszystko od ożywiania szkieletów po kanibalizm, wstrząsnęłyby nawet najstarszymi z Nosferatów. Nawet jeśli zdecydują się nie zadawać swojej ofierze żadnych fizycznych ran, mówi się, że te wampiry uprawiają również sztukę niszczenia psychiki przeciwników, często pozostawiając swoje ofiary, zarówno z Rodziny, jak i śmiertelników, ogłupiałe długo w nocy.

Miasto

Półwysep Chongqing przypomina olbrzymi statek, a Park Shan Pipa znajduje się w jego najwyższym punkcie. Jest to ulubione miejsce członków Rodziny, gdyż park zapewnia im niczym nie zakłócony widok na całe miasto i na obydwie rzeki – Jangcy i Jialing. W Parku znajduje się szkółka drzewek bonsai i kilka ogrodów herbacianych, gdzie nocą zazwyczaj przyprowadzani są turyści, by podziwiać widok oświetlonego miasta i główną przystań przy złączeniu się rzek. Na zachód od parku znajduje się Wioska Czerwonej Turni, która jest rezydencją (formalnie domem znanego premiera Zhou Enlai) zbudowaną na skałach o czerwonawej barwie. Stary dom Enlai umieszczony jest na wzniesieniu tuż nad Rzeką Jialing i jest doskonałym punktem obserwacyjnym północnych terenów.

Obrzeża Miasta

Niewielu członków Rodziny przebywa zbyt długo w Chongqing. Jeszcze mniej pozwala sobie na zgubienie się na obrzeżach miasta, wzdłuż dróg Shapingba i Yubei na północny zachód od miasta. Wzdłuż drogi Yubei rozlokowane są dwa byłe więzienia, Zhazhidong i Baigongguan, które były prowadzone przez Chińsko-Amerykańską Specjalną Organizacją Technicznej Współpracy (SACO), antyjapońską organizację komunistycznych ekstremistów działającą podczas drugiej wojny światowej. Dalej, wzdłuż drogi Yubei znajduje się drugie byłe więzienie, Hol Ekshibicji Kryminologii, które spośród jej licznych poruszających wystaw udostępnia pokaz narzędzi tortur, którymi posługiwało się SACO wobec podejrzanych japońskich sprzymierzeńców.

„Raport Gordona"

Przez lata z Chongqing nadchodzą raporty o znikaniu członków Rodziny w chwili, gdy ci tylko postawili pierwsze kroki w mieście. Jedno z najbardziej słynnych sprawozdań pochodzi od Malkaviana zwanego Gordon, który twierdzi, że został porwany przez miejscowe wampiry i zabrany do jednego z opuszczonych więzień Chongqing, gdzie był poddany okrutnym torturom przez chińskiego wampira znanego jako Strażnik. Opis Gordona szczegółowo przedstawia posługiwanie się takimi narzędziami jak lampy lutownicze, stroboskopowe pochodnie, które uruchamiały się na sygnał dany impulsem nerwowym ofiary wywołanym strachem, i tym podobne. Większość z członków wewnętrznych Camarilli oddaliło twierdzenia Gordona jako bzdury typowe dla ich klanu, a dalsze śledztwo zostało przerwane z powodu braku wszelkich poszlak w samym mieście. Dość powiedzieć, że Chongqing nie był od tej pory zbyt popularnym miejscem postoju członków Rodziny z Zachodu.

Więzienia nadal podobno są używane jako ośrodki przesłuchań przez członków miejscowej Rodziny. Czy jest to prawda, czy nie? Należy wspomnieć również o tym, że tereny położone na północ od więzień, w Górach Jin Yun, wydają się być miejscem zamieszkiwanym przez te wampiry. Raport Gordona zawiera również sprawozdanie dotyczące istnienia tego, co ów pechowy Malkavian określił mianem „lisich panien" – żeńskich wampirów posiadających zdolności przybierania postaci lisów i tygrysów.

KLASZTOR SHAOLIN

700 mil (ok. 1150 km) na południowy zachód od Pekinu znajduje się środek prowincji Henan, gdzie w szczególnie ostrych warunkach klimatycznych, stoi osławiony Klasztor Shaolin. Klasztor, pomimo (lub z powodu) aury świętości, jaka go otacza, jest domem chińskiej sekty wampirów, których ogólnie uważa się za mędrców Rodziny Chin. Mało znane są wewnętrzne obyczaje tego klanu mnichów, poza tym, że poświęcili się oni nauce i przekazywaniu tego, co zwą Wielkim Prawem – systemu wiary i ćwiczeń, który ma doprowadzić członków Rodziny do stanu wewnętrznej równowagi i harmonii. Przez życie zgodne z Wielkim Prawem, członek Rodziny ma podobno osiągnąć całkowitą władzę nad swoim chaotycznym wnętrzem i zdusić żądzą krwi.

Na istnienie tej grupy chińskich wampirów mędrców zwrócili uwagę Salubri, którzy twierdzą, że założyciel ich klanu, Saulot, natknął się na ich nauki podczas podróży po Azji. Salubri wierzą, że to właśnie za sprawą nauk tej sekty wschodnich członków Rodziny, Saulotowi udało osiągnąć się błogosławiony stan Golgondy, a osiągnąwszy ów najwyższy poziom duchowego rozwoju posiadł on wiele nowych, wspaniałych mocy. Jednak, powstało tylko kilka zapisów, które krążą wśród klanów Camarilli; opisujących szczegóły dotyczące tej sekty ze Wschodu. Są one ścisłą tajemnicą wśród Salubrich – wielu też uważa, że nie bez powodu.

Wampiry-mnisi z Shaolin uważani są za duchowych przywódców chińskiej Rodziny i przyjmują wszystkich, którzy pojawiają się u ich drzwi prosząc o radę i pomoc – od najmniej ważnych członków klanu po Antenatów (przynajmniej, tych spośród Przeklętych Chin, którzy odważą się przybyć do tego miejsca) Wszyscy członkowie społeczności Rodziny Chin liczą się z ich zdaniem, a ich słowa wpływały na zmiany epokowe, tworzyły i niszczyły dynastie. Poza dawaniem rad, mnisi są również wysłannikami głoszącymi Wielkie Prawo. Słowa członków Rodziny z Shaolin brzmią nocnym echem od arystokratycznego Pekinu po targany wojnami Szanghaj, pozostający w nieustannym napięciu Hongkong i docierają nawet do wzgardzonych mieszkańców Chongqing.

Topografia

Chociaż większa część oryginalnej fasady Klasztoru Shaolin została zniszczona podczas pożaru w 1928 roku, to budynki, które się zachowały nadal służą członkom Rodziny jako ośrodki ich nauki. Pałac Tysiąca Budd, jeden z najbardziej pielęgnowanych budynków, wykorzystywany jest przez śmiertelnych mnichów do doskonalenia sztuki walki kung fu, z której słynie klasztor. Przywódcy członków Rodziny z Shaolin również używają głównej budowli jako świątyni do głoszenia Wielkiego Prawa tym, którzy zaryzykowali trudy podróży i przybyli by go wysłuchać. Gmach Białej Zasłony zawiera kolekcję ksiąg na temat wszelkich aspektów sztuk walki Shaolin jak i kilka tomów traktujących o medytacji i wewnętrznym skoncentrowaniu, które podobno są bardzo zbliżone do nauk Wielkiego Prawa.

Na zachód od Klasztoru znajduje się Las Pagod, cmentarz zasłużonych mnichów. Las składa się z ponad 200 grobowców ukształtowanych jak pagody, które według wielu, służą za schronienia dla różnych nieumarłych mnichów. Innym odnotowanym schronieniem są jaskinie Longmen na zachód od klasztoru, u podnóża Gór Longmen. Ważne dla miejscowych kapłanów buddyjskich, owe jaskinie są idealnym miejscem, w którym łatwo można się schronić: Pod jaskiniami znajdują się przejścia i jeszcze starsze jaskinie z prehistorycznych czasów. Ścieżka wiodąca do tych podziemnych jaskiń, zazwyczaj niedostępna i nieznana śmiertelnikom, wydaje się być znana tylko członkom Rodziny na najwyższych stanowiskach w tej grupie mnichów. Znikali oni tam na całe miesiące, poświęcając się cichym medytacjom nad Wielkim Prawem.

ZACHODNIE KLANY W CHINACH

Chiny wciąż pozostają krajem odizolowanym od wpływów Camarilli, ale kilku klanom udało się przetrzeć kilka razy drogę do tego kolosa, przez dyplomację i dzięki inicjatywie bardziej przedsiębiorczych członków Rodziny. Poza tymi nielicznymi przypadkami, nie został zawarty żaden układ czy porozumienie między oficjalnym rządem Camarilli i wszelkimi klanami w Chinach, indywidualnie czy zbiorowo; Chiny wciąż są równie zagadkowe, jak były wieki temu.

Assamici

Kilku członków tego arabskiego klanu przebywających w najbliższym sąsiedztwie zawędrowało do zachodnich Chin i udało się im założyć tam jedno czy dwa schronienia. Assamici podobno są w przyjaznych stosunkach z Rodziną Chin, co można prawdopodobnie przypisać wrogiemu nastawieniu wobec klanów Camarilli.

Jednak, według pogłosek, pewni Antenaci na zachodnich granicznych obszarach Chin podpisali układ z Assamitami. W zamian za ochronę zachodnich granic Chin przed wszelkimi klanami Rodziny Zachodu, Assamitom dostarczana jest wampirza siła życiowa nie skażona klątwą Tremerów. Według panującej opinii, nie wiadomo czy jest to prawda czy nie. A jeśli tak – to czy krew chińskiej Rodziny jest wolna od klątwy Tremerów (i czy nawet jest ona

do pogodzenia z filozofią Assamitów). Jednak, możliwe konsekwencje związane z tym faktem będą opłakane w skutkach, tak że wiele się już o tym mówi w wewnętrznych kręgach Camarilli.

Giovanni

Wyprawa Giovannich, której przewodził Martino della Passaglia, wciąż wprowadza zachodnią kontrabandę do Pekinu. Oryginalna grupa składała się tylko z sześciu członków; spośród tej szóstki, Passaglia i jego dwóch najbardziej zaufanych pułkowników wciąż pozostają w Pekinie. Jeden Giovanii zginął w tajemniczych okolicznościach podczas bójki; pozostałych dwóch przeprowadziło się do Szanghaju i Hongkongu, gdzie pozostają w ścisłych kontaktach z Passaglia, często wykorzystując swoje banki do zbierania pieniędzy (i nie myślcie, że Passaglio nie dostaje całkiem ładnej kwoty z tego kasyna na QEI.)

Passaglia i jego podwładni są raczej pogardliwi wobec Camarilli i pozostałych zachodnich klanów. Uważają całą organizację za grupę starych, zgrzybiałych wojowników i w rzeczywistości ogłosili oderwanie się całkowite od swych braci w Europie, preferując życie samotników, odizolowanej części świata na Wschodzie.

Tremerowie

Jak do tej pory, Tremerowie byli jedynym klanem, który podjął jakiekolwiek wspólne działania by ustanowić swoją bazę w Azji. Chociaż zaplanowane przez radnych Tremerów, Abertoriusa i Thomasa Wynchama, wzięcie w dwa ognie Chin skończyło się niepowodzeniem (Abertorius został osaczony przez Assamitów podczas próby przedostania się przez tereny Bliskiego Wschodu, by wkroczyć do Chin od zachodu), Wynchamowi udało się ustanowić bazę w Hongkongu. Nie udało się mu jednak wkroczyć dalej w głąb lądu.

Nadchodząca walka o władzę w Hongkongu cieszy się szczególnym zainteresowaniem Wynchama. Jako przedstawiciel Tremerów w Azji, uważa on za swój obowiązek przyłączyć się do walki i przejąć kontrolę nad Rodziną zamieszkująca wyspę od następcy Roberta Peddera oraz podkopać autorytet miejscowego Antenata. Ostatecznie dąży on do spenetrowania dalszych terenów w głębi kraju i zdobycia Klasztoru Shaolin. Upadek lub poddaństwo sekty mędrców z Shaolin byłoby jednym z jego głównych osiągnięć. Jego namiestnikiem w tym przedsięwzięciu jest Tremer zwany Oliver Thrace, który przewodzi wielu organizacjom przestępczym na wyspie Hongkong. Thrace jest potężny i przerażający, lecz jego brak stabilności i wciąż wzrastające napięcie wraz z nadciągającą nocą sądu spowodowały, że stał się on nieco nerwowy i popełnia coraz więcej błędów, co wcale nie odpowiada Wynchamowi.

Ventrowie

Robert Pedder przebywał na stałe w Hongkongu od końca XIX wieku i jest jednym z członków starszyzny Rodziny z Zachodu. Jego polityka była przez te dekady dość instrumentalna; pozwalał członkom Camarilli wszelkich klanów mieszkać na Wyspie nie narażając ich na molestowanie przez miejscową populację. Wpływy Peddera sięgają nawet do Pekinu, gdzie utrzymuje dobre stosunki z Antenatem Ch'ang-Li, zapewniając tym sposobem bezpieczeństwo kilku członkom Rodziny wizytującym domenę Ch'ang-Li. Ventrowie urządzają burzę mózgów w nadziei znalezienia kogoś, kto byłby odpowiednim następcą Peddera, kiedy ten zrezygnuje ze stanowiska w 1997 r., a wielu z członków klanu potajemnie pragnie by przemyślał on jeszcze raz swoją decyzję opuszczenia wyspy.

Różnica pokoleń: Rodzina Japonii

Japonia ma historię, kulturę i społeczność przynajmniej równie starą jak Chiny. Ma ona również własną Rodzinę, równie starożytną i zróżnicowaną jak Dziesięć Tysięcy starego Kitaju. Japonia jest krajem, który spośród wszystkich narodów azjatyckich najbardziej uległ cywilizacji zachodniej. Jest to ekonomiczny i technologiczny moloch o zapowiadającej się jeszcze lepszej przyszłości. Nadal ludność wysp i ich zwyczaje pozostają zdominowane przez tysiąc lat dyscypliny społecznej i moresu, co wydaje się paradoksalne, zważywszy na bardzo zachodnie podejście Japonii do komercji i biznesu.

Japonia zawsze była krajem odizolowanym; będąc państwem na wyspie leżącym u wybrzeży niedostępnych Chin, jej ludność egzystowała w stosunkowej separacji od świata do połowy XIX wieku, kiedy do Kraju Wschodzącego Słońca przybył Mateusz Perry. W ciągu mniej niż 150 lat, Japonia otworzyła się na świat. Przyswoiła niektóre zwyczaje Zachodu. Japońska flota rozrastała się i pokonała pozornie silniejszą flotę rosyjską na przełomie wieków. Imperialistyczna Japonia napadła na Chiny i zaatakowała Stany Zjednoczone. Dwa japońskie miasta zostały zniszczone przez najokrutniejszą broń, jaką do tej pory stworzyli ludzie. Japonia została odbudowana i zmodernizowana, tak że obecnie jest jednym z najbardziej rozwiniętych krajów. Od czasu „otwarcia" na kulturę Zachodu, jej populacja wzrosła siedmiokrotnie, a krajobraz i ludzie zmienili się raz na zawsze. Rodzina Japonii również uległa zmianom, jakich żaden obcokrajowiec nie jest w stanie ogarnąć.

Kilka istniejących opisów wskazuje na garść klanów, które stanowiły pierwotną Rodzinę Japonii. Wieki temu, kiedy Japonia była feudalnym imperium, byli oni potężni wśród innych, czerpiąc potencję nie tylko z sił życiowych ludzi, ale i z otaczającej ich natury.

Terytorium Japonii to grupa górzystych wysp, o wysokich lesistych stokach, w których stromymi dolinami płyną wartkie rzeki. Duże obszary niektórych wysp pozostają nadal, nawet dziś, porośnięte dziewiczymi lasami, a tylko około 3% terytorium jest w rzeczywistości zamieszkane. To właśnie na tych dzikich terenach, starsze wampiry Japonii, zarówno klany wojownicze, jak i te, które poświęcają się nauce, przyrodzie i ziemi, rozkwitały – nieliczne, ale silne. Niektóre klany zamieszkały wśród śmiertelników, a ich członkowie stali się wielkimi bohaterami i samurajami; jeden klan został nawet ekskomunikowany i wysłany w głąb gór. Jednak, ogólnie mówiąc, Rodzina Japonii współistniała w harmonii z ziemią.

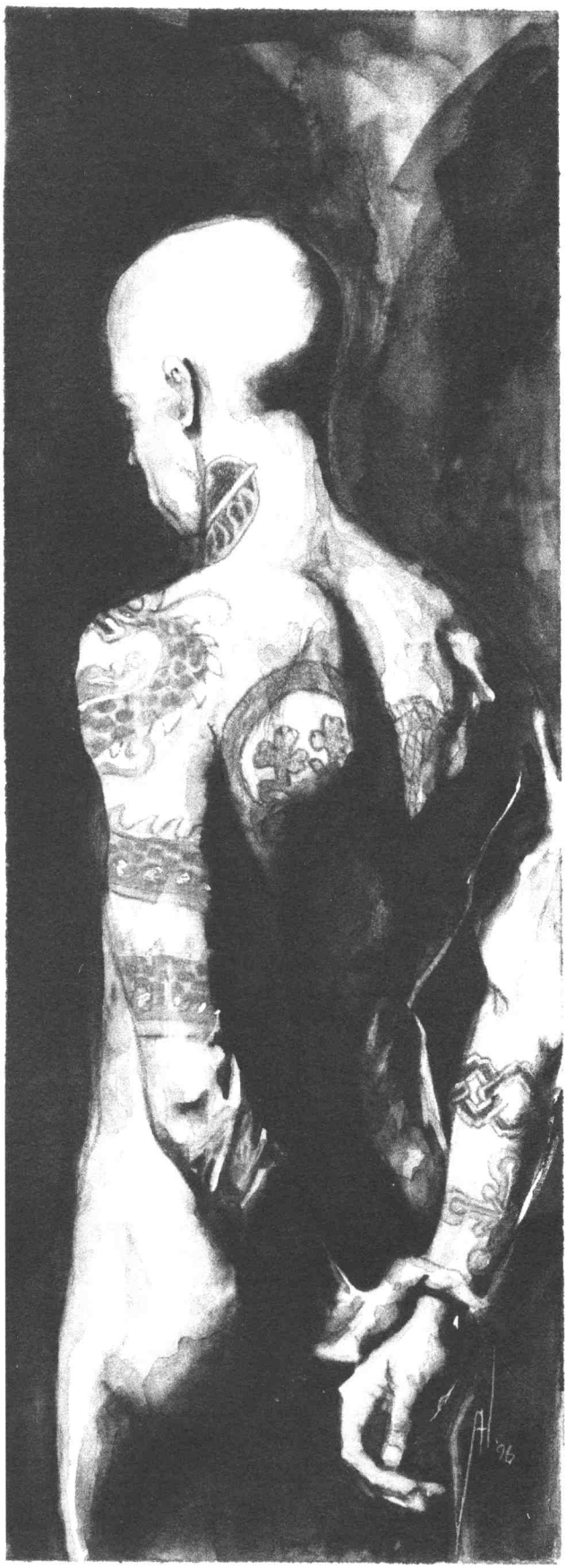
Wszystko to uległo zmianom, kiedy pojawili się na wyspach obcokrajowcy. Wraz z niepohamowanym wzrostem populacji śmiertelników, powiększała się również populacja Rodziny. Wraz z przejmowaniem przez Japonię kolejnych mód i dziwactw kultur okcydentalnych, pewni członkowie jej Rodziny ulegli dziwnej transformacji. Trudno stwierdzić dokładnie co zaszło, ale Zjednoczeni po tym czasie członkowie Rodziny stworzyli nowe klany, całkowicie niepodobne do klanów ich ojców.

Nowe rody przyjęły zwyczaje i ideologie, które wywołały oburzenie wśród starszych członków Rodziny. Młodzi Odszczepieńcy idąc śladem śmiertelnej ludności ulegli wzbierającej fali finansów, by stać się potężnymi graczami w największych korporacjach i bankach wysp. Nawiązali kontakty finansowe i handlowe z klanami Camarilli i nadal mają zamiar tak czynić. Żyją chwilą, dla doczesnych rozkoszy i radości władzy nad światem śmiertelników. Ów epikurejski styl życia jest ich drogą. Żyjąc tak jak śmiertelnicy zapominają, że nimi nie są.

Dzieci Hiruko

Zgodnie z legendą, ojcem wszystkich członków Rodziny z Japonii był Hiruko, pierwsze dziecko boskiego małżeństwa Izanagi i Izanami, którzy razem spłodzili wyspy, składające się na Japonię. Zanim jednak owe dwa bóstwa stworzyły wyspy, narodziło się ich pierwsze dziecko, zdeformowana istota, która została nazwana Hiruko lub inaczej „Dziecko – Pijawka". Niezadowoleni z tego co im się narodziło, bogowie umieścili Hiruko w trzcinowej łódce i powierzyli go morzu. Nikt go więcej nie widział.

Członkowie pierwotnych klanów Japonii uważają, że są potomkami Hiruko – porzuconymi dziećmi bogów, którzy stworzyli ich rodzinne wyspy. Jednak, miast przeklinać i lamentować nad sobą i swoim losem, wampiry te uważają się za wybranych do wyższych celów. Zastrzegają sobie prawo własności wyspy i uważają się za jej strażników, nie tylko ze względu na swoje domniemane boskie pochodzenie, ale i rzeczywiste połączenie więzami krwi z samą Japonią oraz odpowiedzialność jaką to za sobą pociąga.



Starsze klany nie chcą jednak zapomnieć. Czują, że ich bliska nieśmiertelności natura pociąga za sobą giri (obowiązek) zbyt cenny, by nim pogardzano, jak czynią to młodsi członkowie Rodziny. Nie oślepieni blaskiem pieniędzy, starsi członkowie Rodziny zjednoczyli się zawierając pakt dla zachowania integralności ich rodzaju przed buntowniczymi młodzikami. W społeczności Rodziny Japonii powstaje coraz większy rozłam, rozłam między pokoleniami. Co więcej, zaczyna on niebezpiecznie przypominać coś w rodzaju wojny.

TOKIO

Tokio, największe miasto świata, jest politycznym, komercyjnym, przemysłowym i kulturowym centrum Japonii. Miasto w rzeczywistości jest metropolią składającą się z tysiąca małych miasteczek, z których każde ma własną stację kolejową, rynek, arkady i labirynt uliczek. Na Wielkie Tokio składa się ponad 83 000 ulic, a tylko najważniejsze z nich mają tak naprawdę nazwy. Jest to szczególnie denerwujące dla członków Rodziny, którzy pragną znaleźć bezpieczne schronienie, dotrzeć do sprzymierzeńców lub uciec wrogowi. Nocą ulice te pełne są ludzi – ich ciała odbijają tajemniczy blask neonowych reklam, których poświata spowija miasto. Pomimo natłoku ludzi, członkowie Rodziny Japonii wykorzystują Tokio jako miejsce spotkań, kryjówkę oraz miejsce prowadzenia interesów z ich zagranicznymi odpowiednikami – a także jako pole walki z ich własnym rodzajem.

Pałac Cesarski

Dokładnie w centrum tego miasta – labiryntu znajduje się duży, otoczony fosą Park Yoyogi, a w obrębie jego granic leży Pałac Cesarski, będący domem Cesarzy Japonii odkąd w 1868 r. Cesarz Meidżi przeniósł tu stolicę państwa z Kyoto. Pałac jest zamknięty dla zwiedzających, a jego urządzone z przepychem ogrody dostępne są tylko przez dwa dni w roku. Jest to doskonałe miejsce spotkań starszyzny klanów w celu uzgadniania planów. Spotykają się oni w obrębie samego pałacu, w Świątyni Meidżi. Poświęcona Cesarzowi Meidżi świątynia Shinto jest punktem węzłowym starszyzny

członków Rodziny Japonii (przynajmniej tych, którzy są w stanie znieść nieskazitelność tego świętego miejsca). Ostoja spokoju w samym środku Tokio; szerokie, ocienione, posypane żwirem ścieżki i zapierające dech w piersiach ogrody irysowe świątyni są tłem narad i knowań starszyzny przeciwko młodzikom i ich przyjaciołom gaijin.

Właśnie tutaj zbierają się pamiętający wieki samurajów, Cesarzy i smoków, starzy członkowie Rodziny. Przewodzi im tajemniczy Hakari, który był sławną osobistością od czasów starożytnych generałów feudalnych. Uważa się go za oryginalnego polityka, najstarszego wśród starszych i to właśnie jego wola pobudza do działania starszych członków Rodziny. Hakari i przywódcy innych klanów spotykają się tutaj by planować i wydawać rozkazy ich siłom, które patrolują ulice Tokio, atakując rodzimych i obcych członków Rodziny. Oddziały ghuli i uświadomionych śmiertelników były już niejednokrotnie wynajmowane przez Hakariego, przez co zalecana jest wampirom podwójna ostrożność, kiedy poruszają się po krętych uliczkach miasta.

Ginza

Rozpościerając się od południowo-wschodniego krańca Pałacu Cesarskiego, po drugiej stronie fosy, leży Ginza, „Srebrny Pałac", zwany też Piątą Aleją Tokio. Jest to skupisko klubów nocnych i domów handlowych, które sprzedają wszystko od ceramiki po zegarki, wydruki i obrazy. Jest to również główna speluna młodszych członków Rodziny, którzy mają schronienia w cieniu Pałacu Cesarskiego i zupełnie nie przejmują się starymi głupcami, takimi jak Hakari, którzy uważają, że władają światem. Nocą obramowana niekończącymi się neonowymi napisami, Ginza jest ulubionym miejscem zakupów, jakie robią członkowie Rodziny i odwiedzania barów karaoke (zawsze zapewniają one dobrą zabawę członkom Rodziny, którzy upatrzyli sobie jakąś piosenkarkę).

Na górnych piętrach Budynku Ginza Sen-ai (futurystycznego wieżowca okupowanego w całości przez firmy specjalizujące się w modzie kobiecej) można znaleźć Miki. Jest ona członkiem młodszej generacji japońskiej Rodziny i twierdzi, że jej celem jest międzynarodowa sława. Straszliwie chuda i blada, Miki jest jedną z najlepszych modelek w Tokio. Jej przeszywające, podobne do kociego, spojrzenie jest obiektem uwielbienia milionów młodych mężczyzn, i zazdrości milionów młodych kobiet. Stroje, paparazzi i bezmyślna adoracja dają jej siłę prawie równą siłom życiowym. Miki można zazwyczaj znaleźć na wystawnych obiadach lub ważnych wydarzeniach, ubraną w najnowsze modele strojów, ale kiedy nie jest na wybiegu lub wśród publiczności woli ubierać ciemną garsonkę. Ma ona wygładzony „styl chodu" (lub w jej przypadku, „styl skradania się"), a jej arogancja jest objawem zarówno zadowolenia z siebie i zaadaptowania zachodniego stylu życia, jak i egocentrycznej natury typowej dla supermodelek.

Roppongi

Na południowy zachód od pasa Ginzy znajduje się rejon zwany Roppongi – 50 budynków na planie kwadratów zajętych przez bary rock'and'rollowe, kluby tańca i sale koncertowe. Nie trzeba wspominać, że jest to miejsce dość popularne wśród obcokrajowców, a członkowie Rodziny z krajów zachodnich nie stanowią pod tym względem żadnego wyjątku; nie ma nic dziwnego w spotkaniu tu jakiegoś miotającego się po zatłoczonych klubach Brujaha lub kilku Toreadorów patrzących z niesmakiem jak jakiś artysta robi z siebie przedstawienie (i prawdopodobnie niezły bałagan).

Pierścienie w uszach i echa w głowie: Roppongi zawsze przepełnione jest ludźmi, nawet kiedy wszystko jest nieczynne. Wielu kierowników potężnych firm przemysłowych niejeden raz tak się tu upiło, że nie zdążyli na ostatni pociąg i musieli spędzić noc na ulicy. Roppongi łączy w sobie coś z obrazów Hieronima Boscha, z klimatu Vegas i dużo nieokrzesanej energii.

Shinjuku

Kolejna dzielnica Tokio, Shinjuku jest niemal schizofreniczna. W okresie Edo, Shinjuku było ważnym punktem transferowym na historycznej Drodze Kashu, a jego centrum, zdominowane przez park zwany Shinjuku Goyen, stanowiło niegdyś prywatną własność Cesarza. Park jest mieszaniną różnych stylów narodowych: częściowo japoński (z chryzantemami i wiśniami), ale również z angielskimi serpentynami i fantazjami, jak i szerokimi francuskimi, obsadzonymi drzewami alejami.

Nocą wszystko wygląda zupełnie inaczej; cała dzielnica wydaje się być zamglona niczym odbicie w nocnym stawie. Olbrzymie wieżowce strzelają ku niebu pod dziwnymi kątami, okalane przez jednopiętrowe, uliczne barki z suszi, niekończące się rzędy tanich barów i pełnych prostytutek „hoteli miłości". Wszystko to, przesłonięte charakterystycznym dla tej części miasta rozmywającym światła kapuśniaczkiem, nadaje Shinjuku surrealistyczną, miękką atmosferę, przyciągającą członków Rodziny, chociażby tylko ze względu na panujący tu brak kontroli – mieszanki vice i postapokaliptycznej architektury, która wygląda jak wyjęta prosto z *Łowcy Androidów*.

Yakuza

Japonia ma swoją własną, dobrze zorganizowaną grupę kryminalną: tak zwanych Yakuza. Kontrolują oni wszystkie obszary „nielegalnego przemysłu" Japonii: prostytucję, hazard, narkotyki i ostatnio, nielegalny handel bronią.

Yakuza podzieleni są na kilka *gumi*, inaczej rodzin. Każda *gumi* kontroluje jeden z obszarów zorganizowanej przestępczości. *Gumi* działają całkiem jawnie: gangsterzy prowadzą interesy w biurach z symbolem gangu umieszczonym na frontowych drzwiach.

Do niedawna, Yakuza byli uważani za protektorów zwyczajnych ludzi, ale ostatnio obraz ten uległ zmianie. Walki pomiędzy poszczególnymi *gumi* zaczęły zbierać krwawe żniwo, a wielu członków Yakuza porzuciło klasyczny obraz szlachetnego gangstera na korzyść podejścia zachodniego, pełnego przemocy, jakie zobaczyć możemy w filmach Tarantino.

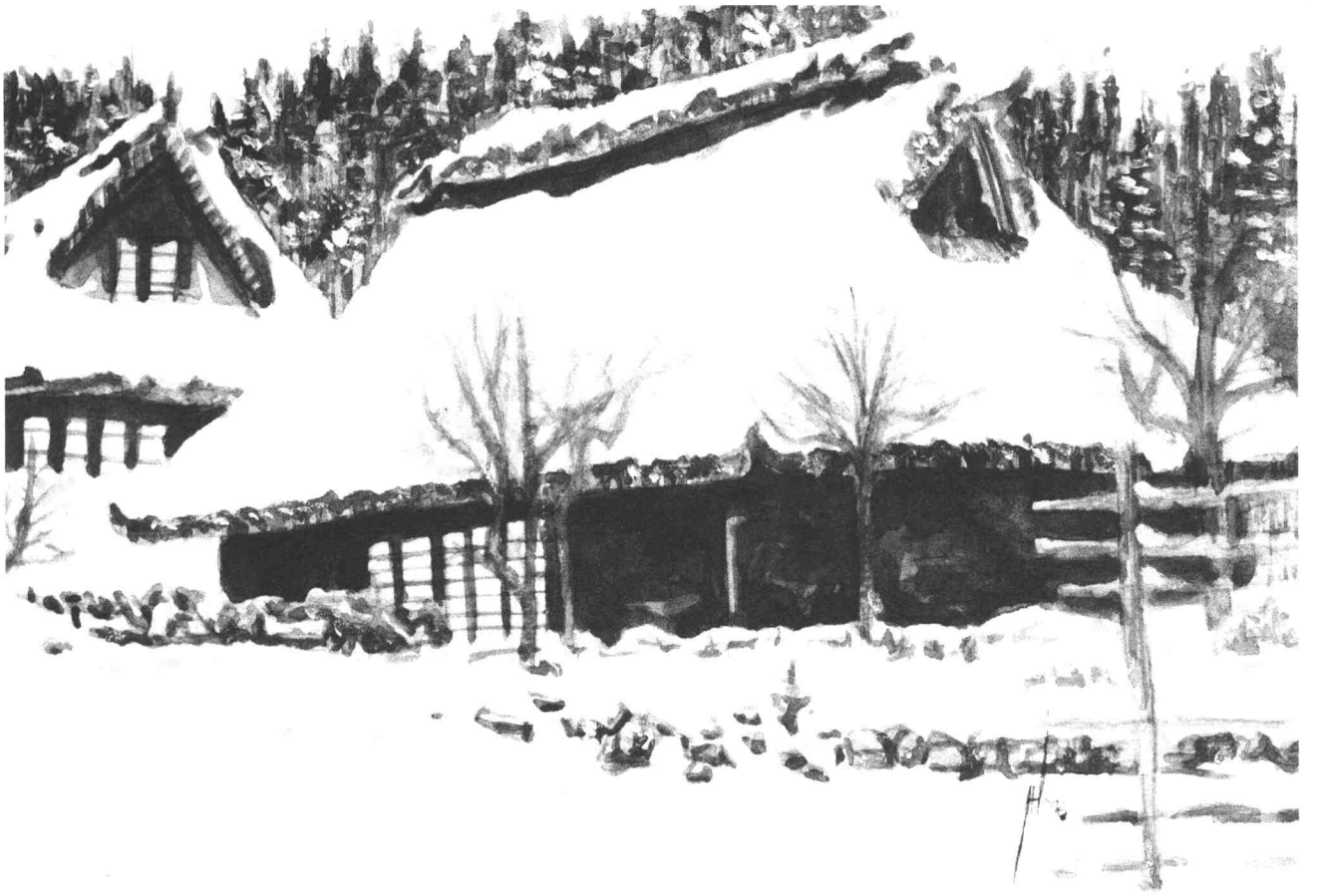
Wiele wampirów bierze aktywny udział w subkulturze Yakuza, a kilka *gumi* jest bezpośrednio prowadzonych przez japońskich członków Rodziny.

Zachodnie klany w Japonii

Zachodnim klanom wstęp do kraju umożliwiono (chociaż bardzo, bardzo niechętnie) dopiero od połowy tego wieku. Klany, które zostaną przedstawione, są oczywiście tylko częścią różnorodności członków Rodziny z Zachodu, przebywających w Tokio i jego okolicach (oraz pozostałych częściach Japonii), ale dają pewne ogólne wyobrażenie o motywacji kierującej każdym z nich. Nie martwcie się, dziwaczny Brujah nadal będzie rozbijał się w barze w Roppongi, a okazjonalny Giovanni wspinał na szczyty międzynarodowych finansów. Jednak klany wymienione tutaj, są najbardziej obiecującymi grupami w kraju.

Wyznawcy Seta

Setyci w Azji koncentrują się głównie w Indonezji, Singapurze i w krajach półwyspu Indochińskiego, gdzie handel heroiną i opium jest najbardziej aktywny. Chociaż nie przybyli do Japonii jako jeden klan, to kilku z nich znalazło swój rynek zbytu narkotyków w Tokio. Tutaj wniknęli i nawiązali pewne kontakty z konsorcjami kryminalnymi, jako średni dystrybutorzy i wsparcie dla zagranicznej populacji miasta.



Sabat

Kilku sforom Sabatu udało się zyskać stałe oparcie w Japonii, ale na każdym kroku są oni blokowani przez miejscowe wampiry i członków Camarilli. Mimo to, nietrudno natknąć się na jednego czy kilku Lasombra przemykających w cieniu między niekończącymi się arkadami neonów Tokio. Dziwaczna moda i występy japońskich artystów zdają się przemawiać do niektórych młodszych Tzimisce. Plotki głoszą nawet, że pewien przedsiębiorczy Fanatyk założył podziemny „sklep ciał" dla ulegających trendom, młodych członków japońskiej Rodziny, którzy uważają, że Zmienność to ostatni krzyk mody.

Toreadorowie

Toreadorów z natury przyciągają światowe centra mody i sztuki, a młodsza generacja japońskiej sztuki i kinematografii wzbudziła ostatnio zainteresowanie tego klanu. Dla krążących po teatrach *kabuki* i przeżywających filmy Kurosawy i Johna Woo, Toreadorów, Japonia jest nadal nie odkrytym lądem cudownej kultury. Członkowie Rodziny, tacy jak Miki – modelka, uważają Toreadorów za dawno wyczekiwanych sprzymierzeńców, a owi wieczni artyści muszą jeszcze doświadczyć piękna wyspy lotosu. Poza tym, są jeszcze te wszystkie filmy o Godzilli...

Ventrowie

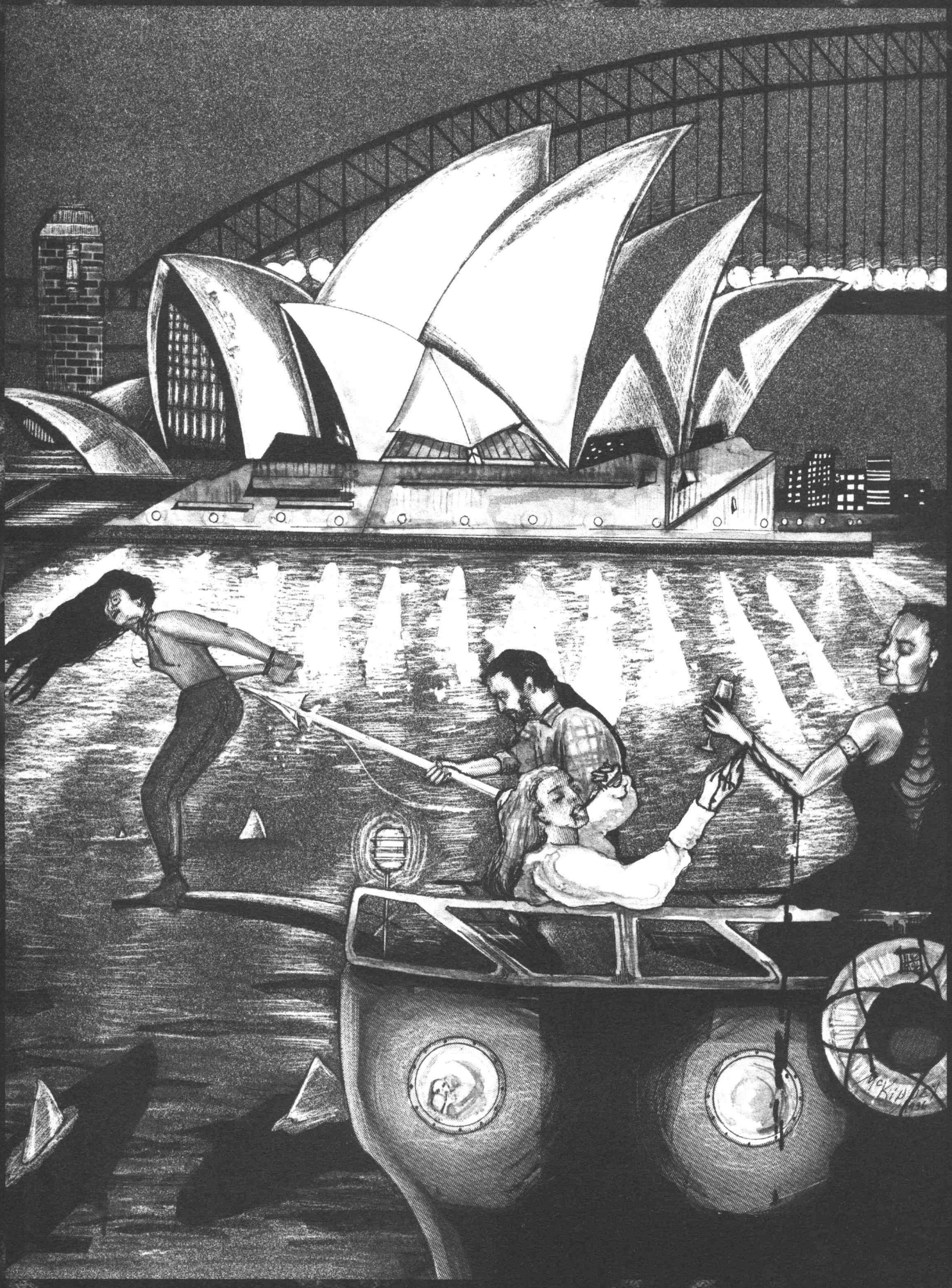
Wielu z przebywających w Japonii Ventrów to wojskowi, zostawieni tutaj po amerykańskiej okupacji po zakończeniu II Wojny Światowej. Ostatnio jednak, Ventrowie szukają dobrego powodu na pozostanie, gdyż obecność wojsk amerykańskich w Japonii przestaje być konieczna. Wciąż jednak nie jest niczym nadzwyczajnym widok jakiegoś Ventra konferującego z wysokim urzędnikiem rządowym w charakterze „nieoficjalnego" doradcy.

Pozostałe pasożyty Wschodu

Wiele nadnaturalnych istot Orientu pozostaje niesklasyfikowanych przez ich odpowiedniki z Zachodu. Mieszkają tu Lupini z plemion Patrzących ku Gwiazdom i Władców Cienia, okrutne Pająki Hatar Goblin, oraz Basteci z plemienia Khan, którzy przemierzają równiny Chin i południowo-wschodniej Azji. Stąd wywodzi się magowskie Bractwo Akaszy i cały naród upiorów – Mrocznego Królestwa Jade – rządzący światem zmarłych Azji. Kilka dziwacznych form zmiennych zamieszkuje odosobnione szczyty górskie, lasy i świątynie.

Co ma Nadejść/Bezwstydny Cios

Członkowie Rodziny Orientu są zbyt liczni i zbyt zróżnicowani, by wszystkich wymienić w tym krótkim opisie. W celu uzyskania bliższych informacji dotyczących tych tajemniczych wampirów, odwołaj się do podręcznika White Wolf, **Wampir: Rodzina Wschodu**.



AUSTRALIA NOCĄ

Noc stała się moją drogą
Noc stała się moim dniem.
— Znamię Kaina, „Jesteś sam"

Australia jest jedynym kontynentem świata, którego cały obszar zajmowany jest przez jeden kraj. Federalny rząd australijski administruje obszarem zajmującym ponad 7,7 milionów km^2, począwszy od Canberry, stolicy państwa, wraz z rządami ośmiu stanów i terytoriów. Stabilność ta jednak nie obejmuje Świata Mroku, gdzie krwawe europejskie podboje rozpoczęły się ponad 200 lat temu i nadal trwają.

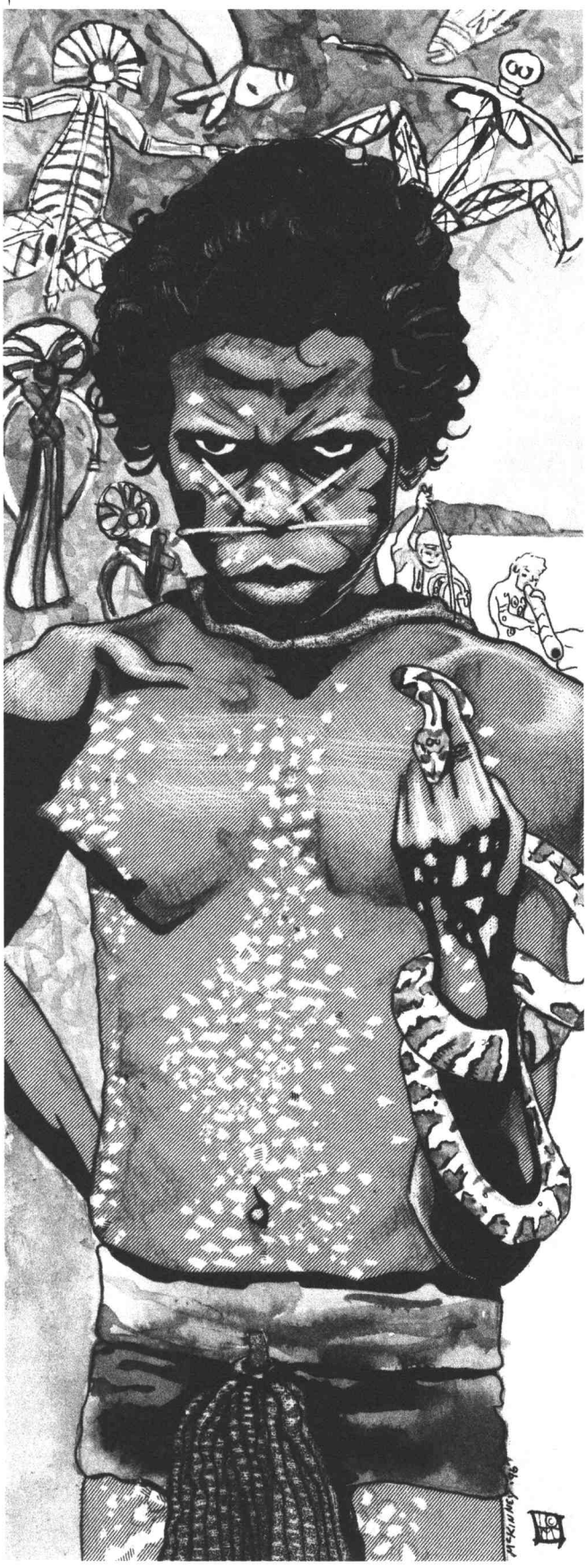
Camarilla kontroluje tylko dwa z głównych miast Australii: Melbourne i Adelajdę. To drugie jest celem nieustannych ataków ze strony nomadzkich sfor Sabatu. Sydney, najstarsze i największe miasto kraju, władane jest przez niezależnego księcia i stało się schronieniem dla uciekinierów – członków Rodziny z całego świata. Brisbane, położone na północy Australii, było niegdyś enklawą Camarilli, ale obecnie należy do Sabatu, podczas gdy Perth, stolica zachodniej Australii, niedawno zostało „wyzwolone" przez anarchistów.

Anarchiści i członkowie Sabatu nieustannie szpiegują w Adelajdzie i Melbourne. Zamieszkujący te miasta członkowie Rodziny muszą strzec się szpiegów i agentów wrogów oraz napadów dzikich Lupinów, którzy władają buszem. Napięcie jest duże i członkowie Rodziny Australii nieczęsto zaznają spokoju.

HISTORIA

Pierwotni mieszkańcy Australii, Aborygeni, przybyli na kontynent z południowo-wschodniej Azji około 60 000 lat temu. Pod przywództwem plemienia Bunyipów, pokojowo nastawionej rasy zmiennych torbaczy, Aborygeni żyli w harmonii ze środowiskiem, wierząc, że ziemia i ludzie stanowią jedność, i że żadna strona nie powinna dominować nad drugą. Ich życie duchowe zostało nagle i brutalnie zmienione przez europejskich osadników, kiedy pierwsza flota europejska przybiła do brzegu w Zatoce Sydney w 1788 r. n.e.

W następujących latach, Europejczycy prowadzili wojnę przeciwko Aborygenom. Plemiona tubylców były otaczane i zamykane w rezerwatach. Dzieci były im odbierane i siłą przesiedlane w celu zdławienia rdzennej Australijskiej kultury, przez asymilację. W świecie śmiertelników te nieludzkie prawa zostały oficjalnie zniesione przez australijski rząd w późnych latach sześćdziesiątych naszego wieku. W Świecie Mroku takie ludobójcze praktyki wciąż są kontynuowane.



Kierunek - Botany Bay

Europejskie osadnictwo w Australii rozpoczęło się, kiedy kapitan Cook „odkrył" kontynent w 1770 r. Przegrawszy amerykańską wojnę o niepodległość i straciwszy tym sposobem cenne terytoria, Wielka Brytania rozpaczliwie szukała nowego miejsca, dokąd mogłaby zsyłać swoją nieustannie rosnącą populację przestępczą.

Pierwsza Flota, składająca się z 12 statków (sześć transportowców z zesłańcami, trzy okręty marynarki wojennej i trzy wynajęte statki z zaopatrzeniem) została wysłana do Australii, w intencji zamienienia kontynentu w kolonię karną. 1350 śmiertelników przybyło wraz z Pierwszą Flotą. Nie byli oni jednak sami.

Duża liczba Kainitów działających w Anglii w XVIII wieku zaostrzała tylko napięcie wywołane Jyhad. Brytyjskie wampiry nieustannie knuły między sobą w ciągłych i męczących rozgrywkach. Szybko zmęczyło to młodsze wampiry.

Jedna z członków Rodziny, należąca do Brujahów Irlandka z pochodzenia, zwana Red Meg, była zmęczona nieustannym wykorzystywaniem jej przez starszych. Podobno zaczęła poruszać tę sprawę wśród swoich znajomych anarchistów i namawiać do zakończenia owej tyranii. Jej płomienne przemówienia porównywały cierpienia młodych wampirów do wykorzystywania śmiertelników ich własnymi rękoma. Meg mówiła o Kartaginie, gdzie śmiertelnicy i Kainici żyli razem w harmonii. I co więcej, twierdziła, że czasy te powinny powrócić.

Pasja Red Meg była zaraźliwa – w ciągu kilku lat udało się jej skupić wokół siebie małą grupkę członków Rodziny podzielających jej poglądy. Ona i jej ziomkowie skorzystali z okazji i z Pierwszą Flotą uciekli od Anglii i starszyzny. Współtowarzyszami w jej trwającej dziewięć miesięcy, epickiej podróży byli Wid, melancholijny Nosferatu zakochany w samotności; Agaricus, ponury i łatwo popadający w szał Malkavian; przebiegły, tajemniczy Tremer – Lumley; Montague Lytton z klanu Toreadorów, który przez całą podróż rozpaczał z powodu opuszczonego stanowiska; oraz autokratyczny, ale politycznie słaby Abram z klanu Ventrów. Owa szóstka Kainitów jeszcze zanim wypłynęli z Anglii wyrzekła się politycznych rozgrywek, jakie prowadzili starsi członkowie ich klanów. Przysięgli również, że nigdy nie przeleją swojej krwi oraz, że będą wspomagać się lub mścić się za członków ich grupy, jeśli tylko będą w stanie.

Oczywiście, takie godne podziwu i idealistyczne postawy rzadko trwają długo, szczególnie wśród Przeklętych. Nie minęło wiele czasu, zanim członkowie Rodziny, którzy wyemigrowali do Australii zaczęli się kłócić i walczyć ze sobą.

Napięcie jakie narastało wśród członków grupy potęgowały jeszcze złe warunki, w jakich przyszło im podróżować. Każdy wampir musiał powstrzymywać się od żywienia się, by przypadkiem nie została złamana Maskarada. Obecność kilku Lupinów podróżujących na pokładzie wojskowego *H.M.S. Sirius* bynajmniej nie ułatwiała sytuacji, chociaż straże ustawione przez Lumleya uniemożliwiały wilkołakom wstęp na statek flagowy.

Red Meg i jej bliscy współtowarzysze, Wid i Agaricus, zjednoczyli się w opozycji wobec Lumleya, Lyttona i Abrama. Podczas, gdy Red Meg trzymała się swojego pierwotnego celu stworzenia ziemi, na której członkowie Rodziny i śmiertelnicy mogliby współistnieć pokojowo, wolni zarówno od Maskarady, jak i Jyhad, jej bardziej konserwatywni przeciwnicy wyobrażali sobie stworzenie nowego narodu, którym mogliby rządzić jak tylko zechcą.

Nowa Kolonia

Pierwsze lata istnienia kolonii w Zatoce Sydney naznaczone były głodem, chorobami i biedą. Zbyt wiele wampirów i zbyt mało ludzi oznaczało,

że śmiertelna populacja Miasteczka Sydney (jak nazwano kolonię karną) na początku bliska była wykrwawienia się, a jej osadnicy byli wciąż ospali.

Gdyby europejscy Lupinowie, którzy przybyli wraz z Pierwszą Flotą nie zaangażowali się w zwalczanie miejscowych członków plemienia Bunyipów, z pewnością zlikwidowaliby przeklętych wampirzych kolonistów. Jednak członkowie Rodziny mieli wystarczająco dużo czasu na osiedlenie się, a ich liczebność powoli rosła.

W 1790 r., na pokładzie Drugiej Floty przybył do Zatoki Sydney jeszcze jeden Kainita. W przeciwieństwie do pasażerów Pierwszej Floty, którzy przeżyli podróż z Anglii w stosunkowo dobrym stanie, na pokładach statków Drugiej Floty zmarło dużo skazańców, a apetyt nowo przybyłego, dwupłciowego Sarrasine, był w ogromnym stopniu przyczyną tak dużej śmiertelności.

Sarrasine był intrygantem, a jego obecność na kontynencie zwiększyła tylko napięcie między nowo osiedlonymi wampirami. Nie minęło wiele czasu, nim Abram (zachęcany do tego przez Lumleya, Lyttona i Sarrasine) ogłosił się Księciem Miasteczka Sydney. Jego motywacje mogły być szlachetne: przyszłość kolonii wyglądała niepewnie i pomimo starań Red Meg, nie stała się jej wymarzonym utopijnym miastem.

Rozłoszczona tym, co uważała za zdradę ze strony Abrama, Red Meg pozostała w kolonii wystarczająco długo by sprowokować, jedyny zresztą większy bunt w historii Australii (który był świadkiem obalenia przez wojsko w 1808 r. ówczesnego Gubernatora Bligha, sławnego z *Buntu na Bounty*) mający na celu obalenie władzy Abrama. Od tamtej pory, odwróciła się ona od Sydney i, na wiele dziesiątków lat, zaszyła się gdzieś w pustkowiach Australii zwanych Outback.

Powstanie Państwa Australia

Red Meg nie była ani pierwszym wampirem, który opuścił Sydney, ani jedynym. Wcześniej na południe, do Ziemi Van Diemana (którą dziś zwie się Tasmanią) wyruszył Agaricus. Dotarł do powstałego w 1804 r. miasta Hobart, którego księciem jest do dzisiaj. Idąc w ślady Red Meg, Tremere, Lumley, wyruszył w 1829 r. na zachód do miasteczka nad rzeką Swan (dzisiejszy port Perth), którym władał jako książę dopóki nie został zabity podczas powstania anarchistów w późnych latach osiemdziesiątych naszego wieku.

Książe Abram rządził Sydney dobrze, chociaż bez wyobraźni, po pierwszych kilku trudnych dekadach zapewniając miastu rozwój. Odniesione zwycięstwo nie pomogło mu jednak w ukojeniu nienawiści, jaką czuł do Red Meg. Szybko stało się jasne, że nic go nie powstrzyma od upokorzenia i zniszczenia jej. Żądza zemsty Abrama była podsycana przez przebiegłego Sarrasine, który szybko wkradł się w łaski księcia i zdobył jego zaufanie.

W 1835 r., śmiertelnik John Batman przypłynął z Ziemi Van Diemana do wybrzeża stanu Wiktoria, gdzie nad Zatoką Port Philip założył miasto Melbourne. Podejrzewając w tym intrygę Red Meg (osiedlenie się Batmana odbyło się w tajemnicy, bez zgody śmiertelnego rządu w Sydney), Abram przeniósł się w 1839 r. do Melbourne, pozostawiając władanie Sydney zaufanemu doradcy jako swemu regentowi.

Przez pewien czas Abram rządził zarówno Sydney, jak i Melbourne – przynajmniej tytularnie. W rzeczywistości, Sarrasine stopniowo zaczął przejmować coraz więcej władzy w Sydney, podczas gdy Abramowi czas i myśli zajmowały sprawy związane z Melbourne. Dzierżawca Usher (dziecko Abrama) wiedział dokąd wieje wiatr i opuścił Sydney, zmierzając ku karnej osadzie w Zatoce Moreton (obecnie Brisbane), chociaż Sarrasine nie ogłosił się księciem jeszcze przez wiele następnych lat.

Złoto!

Żadne wydarzenie nie miało takiego wpływu na kolonie Australii jak odkrycie złota w 1851 r. Zdarzenie to wywołało wielką falę imigrantów; pomiędzy rokiem 1850 a 1860 r. śmiertelna populacja Australii zwiększyła się z 450 000 ludzi do ponad jednego miliona. To właśnie w gwałtownych czasach Gorączki Złota, Red Meg znów zaatakowała Abrama, podżegając do buntu górników kopalni złota w Wiktorii w 1854 r. Tej krótkiej rewolcie, zwanej Eureka Stockade, nie udało się wywołać fali powstań, tak jak tego pragnęła Red Meg, niemniej została ona zaliczona jako ważne wydarzenie w historii Australii.

Abram, obawiając się obalenia, ciężko pracował nad stworzeniem silnego śmiertelnego rządu by móc kontrolować populację kraju. Rozszerzył swoją władzę również wśród członków Rodziny, odważnie ogłaszając się Księciem Australii. Robiąc to, Abram podpisał na siebie wyrok.

W 1879 r. rozłoszczonych tym, co wyglądało na ogłoszenie przez Abrama dyktatury, kilku wpływowych członków Rodziny z Australii (pod przywództwem zdrajcy Sarrasine) obaliło niedoszłego władcę Australii w szybkim i względnie bezkrwawym zamachu stanu, wynosząc Montague Lyttona z Klanu Toreadorów na stanowisko księcia Melbourne.

Stare przymierze założycieli Rodziny Australii powstrzymało jednak Lyttona przed odebraniem Abramowi życia. Pokonany i poniżony Ventr zniknął. Dopiero w 1927 r., kiedy w Canberze powstał nowy federalny parlament, Abram powrócił z wygnania. Rządzi Canberrą do dziś i nie zajmuje się sprawami, które nie dotyczą bezpośrednio jego domeny.

Australia XX Wieku

Liczne ważne wydarzenia wpłynęły na obecny kształt Australii: powstanie w 1901 r. państwa (kiedy niezależne kolonie australijskie złączyły się tworząc jeden naród), wielka zapaść lat trzydziestych naszego wieku oraz powojenna przemiana gospodarki z rolniczej na przemysłową. Wampiry odgrywały w tych wydarzeniach ważne role. Zapaść została wykorzystana przez Sarrasine, nowego Księcia Sydney, który pogłębił ekonomiczne i społeczne niepokoje tego okresu w celu utrwalenia swojej władzy. Podobnie, wiele wampirów wykorzystało przemiany związane z uprzemysłowieniem i urbanizacją, by dorobić się większych majątków i liczniejszych trzód, których krwią mogliby się żywić.

Wraz ze wzrostem śmiertelnej populacji Australii, członkowie Rodziny mogli zacząć poruszać się swobodnie wśród skrywających ich mas ludzkich. Wykorzystali ten przyrost również do Zjednoczenia większej liczby dzieci. Owo pomnożenie Rodziny okazało się kłopotliwe. Członkowie Rodziny spoza kraju licznie przybywali do Australii podczas Gorączki Złota, a ich liczba w połączeniu z nowo zjednoczonymi członkami, zaczęła zbliżać się do granic naturalnej pojemności.

Napięcie wywołane rychłym przeludnieniem Kainitów dało o sobie znać w okresie znanym jako „Wojny Scyzoryków", kiedy kontrolowane przez wampiry i Lupinów gangi walczyły między sobą na obrzeżach Sydney i Melbourne. Ostatecznie wynegocjowano pokój, ale zanim to się stało obydwie strony przelały odpowiednio dużo krwi. Wielu członków Rodziny wykorzystało Wojny Scyzoryków by wyrównać stare porachunki, co spowodowało znaczny spadek liczebności populacji Rodziny. Po tym jak podpisano Pokój Cress (od nazwy hotelu, w którym pakt ten był negocjowany), działalność kryminalna Sydney i Melbourne została podzielona na dwie podlegające Rodzinie i Lupinom strefy wpływów. Pokój Cress obowiązuje do dziś.

Żaden naukowiec Camarilli nie będzie w stanie podać dokładnej daty przybycia Sabatu do Australii, ale obecność sekty była odczuwalna już na przełomie wieków. Największym, jak dotychczas, sukcesem Sabatu było zdobycie po długim oblężeniu Brisbane w 1912 r. Znacznie bliższe naszym czasom było jednak przejęcie przez Sabat władzy nad terenami turystycznymi zwanymi Złotym Wybrzeżem, które ciągnie się przez 100 kilometrów na południe od Brisbane.

Australijska Camarilla, w ciągu ostatnich lat, trwa w nieustannym zagrożeniu, po tym jak Książę Sarrasine ogłosił Sydney obszarem niezależnym.

Sydney jest obecnie miastem, w którym nie obowiązuje żadne prawo, zatłoczonym wampirami, wygnańcami z całego świata, którzy znaleźli tu schronienie. Dekadenckie rządy Sarrasine są źródłem najprzeróżniejszych mrocznych plotek.

Książę Perth, Lumley z klanu Tremerów, został zabity podczas anarchistycznego powstania, które zostało wywołane w celu przejęcia władzy nad miastem. Tremerowie jeszcze nie podjęli żadnej akcji przeciwko anarchistom (którzy podobno mają jakiś związek z tajemniczą Technokracją), ale kiedy nadejdzie czas zemsty Tremerów, to będzie ona z pewnością krwawa. Jedynym pozytywnym efektem rewolty anarchistów było to, że większość z nich opuściła Melbourne i Adelajdę przenosząc się *en masse* do zachodniej Australii, by przyłączyć się do swych rówieśników.

Wśród istniejących założycieli populacji Kainitów w Australii, jest Wid z klanu Nosferatów, który mieszka w przemysłowym miasteczku Wollongong i wydaje się zadowolony tylko z przyglądania się sprzeczkom swoich rówieśników, nie czując potrzeby przyłączenia się do nich. Książę Agaricus rządzi Hobart, jak to czynił od czasu założenia miasta. Abram natomiast rządzi, jak już wcześniej wspomniano, Canberrą i nie angażuje się w Jyhad.

Melbourne rządzone obecnie jest przez Księcia Leslie Taylora (znanego wśród przyjaciół pod przezwiskiem „Cwaniaczek"), szefa świata kryminalnego za dni jego życia w śmiertelnym świecie. Chociaż nie chce on ujawnić swojego ojca, wielu uważa, że jest on dzieckiem Red Meg, której nie widziano od kilku dekad. Taylor zabił Montague Lyttona w 1983 r., przejmując władzę nad Melbourne w krótkim i krwawym zamachu stanu. Potomstwo Lyttona, które przeżyło, schroniło się w Adelajdzie, którą już przez ponad wiek rządzi najstarsze dziecko Lyttona, Miranda. Napięcie między Księciem Adelajdy a Księciem Melbourne oznacza, że jedyne utrzymywane przez Camarillę miasta w Australii są ze sobą ostro skłócone. Połączone – mogłyby stawić czoła anarchistom i Sabatowi – podzielone, czeka je z pewnością gorzki upadek.

GEOGRAFIA

Chociaż Australię ogólnie określa się jako państwo – kontynent, w rzeczywistości składa się ona z dwóch niezależnych obszarów: stałego lądu Australii i znacznie mniejszej wyspy Tasmanii położonej przy jego południowo – wschodnim wybrzeżu. Całkowity obszar jaki zajmuje Australia to 7 682 300 kilometrów kwadratowych. Jest to najbardziej płaski i najbardziej suchy kontynent świata. Jest to również jeden z najstarszych kontynentów. Góry Australii są zniszczone przez erozję i inne czynniki, a żaden z ich szczytów nie sięga ponad granice wiecznego śniegu – nawet Góra Kościuszki, najwyższa góra Australii (o wysokości 2228 m n.p.m.).

Rozległe pustkowia, które rozpościerają się od północnego Queensland po wschodnie wybrzeże Wiktorii (ponad 3000 kilometrów odległości) tworzą najbardziej rozległe tereny wyżynne w Australii. Tasmania jest „przedłużeniem" tych pustkowi. Na zachód od nich rozpościerają się wyjałowione pustynie (tzw. Outback).

Podczas, gdy obszary Outback są prawie pozbawione opadów, to tereny położone nad wschodnimi i południowo wschodnimi wybrzeżami otrzymują rocznie całkiem dużą ich ilość. Krótkie rzeki zapewniają odwodnienie zachodnich, północnych i wschodnich terenów nadbrzeżnych kontynentu, natomiast zlewnia Rzeki Murray jest jedynym systemem odprowadzającym wodę z głębi kontynentu do morza. Gdzie indziej na obszarach Outback, koryta rzeczne pozostają suche przez znaczną część roku, tak jak wiele słonych jezior, spośród których największe jest Jezioro Eyre. Pierwsi odkrywcy Australii wierzyli, że środek kontynentu musiał być niegdyś zalany morzem śródlądowym, chociaż przybyli oni na to miejsce kilka milionów lat za późno, by je tu zastać. Innymi ważnymi miejscami Outback są Uluru (zwane przez Europejczyków Skałą Ayers) oraz Kata Juta (tzw. Olgas) – olbrzymie odsłonięte masywy piaskowca na wysuszonej czerwonej ziemi środkowej Australii. Obydwa są ważnymi duchowymi ośrodkami dla żyjących w okolicy plemion Aborygenów.

U północno-wschodniego wybrzeża Australii znajduje się podwodny raj znany jako Wielka Rafa Koralowa, największa ciągła rafa koralowa świata oraz znana na całym świecie atrakcja turystyczna. Wieloryby i białe żarłacze (znane również jako wielkie białe rekiny, demoniczne istoty z powieści i filmu *Szczęki*) polują w zimnych południowych wodach Wielkiej Zatoki Australijskiej. Kolonia Ludzi-rekinów Rokea zamieszkuje wody Wielkiej Rafy Koralowej, podczas gdy wśród Aborygenów krążą pogłoski o Ludziach-krokodylach, Mokolach, którzy podobno zamieszkują rzeki północnego wybrzeża.

Średnio co trzy lata, wielkie pożary buszu pustoszą południowe wybrzeża Nowej Południowej Walii w północnej Wiktorii; natomiast w innych rejonach kraju, szczególnie w rejonach o bardziej ubogiej roślinności, takie niszczycielskie pożary wybuchają raz na dwa, trzy dziesięciolecia. Tropikalne cyklony (jak w Australii nazywane są tornada) nieustannie uderzają w północno-zachodnie wybrzeże. W 1974 r. cyklon zrównał z ziemią stolicę Północnego Terytorium, miasto Darwin. Zginęło wówczas 50 osób, 30 000 ewakuowano i tylko 500 z 1200 domów nadawało się do zamieszkania. Do pozostałych naturalnych zagrożeń wlicza się trzęsienia ziemi, susze oraz jadowite pająki, ryby i węże (14 z 15 najbardziej jadowitych rodzajów węży świata żyje w Australii).

LUDNOŚĆ

Większość z siedemnastomilionowej populacji Australii zamieszkuje wąski pas nizin nadbrzeżnych; więcej niż cztery piąte obywateli żyje na tym obszarze, który stanowi zaledwie 3,3 % całkowitej powierzchni kraju. Rozległe, spalone słońcem, tereny Outback pozostają głównie niezamieszkane. Zaludnienie na jeden kilometr kwadratowy jest tam mniejsze niż 0,1.

Chociaż Australia powszechnie uważana jest za „pusty" kontynent, zdolny do przyjęcie jeszcze wielu nowych mieszkańców, to trzeba wziąć pod uwagę ograniczenia wynikające z geograficznego jej położenia i klimatu, które zmuszają ludzi do zasiedlania obszarów tylko wzdłuż wybrzeży. Mało gościnne tereny Outback nie są w stanie zapewnić odpowiednich warunków życiowych dużej liczbie ludzi; niekorzystne warunki życia i brak ziemi zdatnej do uprawy są fizyczną barierą powstrzymującą osadnictwo. Ów brak śmiertelnej populacji, której krwią mogliby się żywić członkowie Rodziny powstrzymuje również ich od zamieszkiwania terenów w głębi lądu, chyba że jest to jakiś przypadkowy, żądny przygód Gangrel.

Dwie trzecie populacji australijskiej – około 11 milionów ludzi, mieszka w głównych miastach kraju: Sydney, Melbourne, Adelajdzie, Perth, Hobart, Darwin, Brisbane i w Canberze. Spośród nich prawie trzy czwarte to mieszkańcy Sydney albo Melbourne.

Populacja australijska była – od chwili przybycia Pierwszej Floty – głównie pochodzenia europejskiego. Przez pewien czas obowiązywała również zasada wprowadzona przez rząd – Australia tylko dla Białych, według której ludność pochodzenia innego niż europejskie nie miała możliwości emigracji do kraju. Chociaż, podczas Gorączki Złota, do kraju przybyli chińscy imigranci, to dopiero po drugiej wojnie światowej nastąpiły mające jakiekolwiek znaczne imigracje do kraju. Prawo „Australia dla Białych" powodowało, że Wielka Brytania była głównym źródłem imigrantów; od końca lat czterdziestych naszego wieku przyłączyły do niej kraje znad Morza Śródziemnego, kraje słowiańskie, leżące nad Bałtykiem i skandynawskie, zanim prawo to zostało ostatecznie obalone, jako żenujący anachronizm.

Od lat siedemdziesiątych naszego wieku i czasu wojny w Wietnamie, Australia stała się nową ojczyzną dla szybko rosnącej populacji pochodzenia azjatyckiego. Populacja Australii obecnie jest mieszanką wszelkich kultur –

i to współżyjących w pokoju – z ludnością ponad 100 wszelkich narodowości mieszkających razem w zatłoczonych miastach kontynentu. Dzieje się tak dzięki temu, że różnorodne narodowości zachęcane są raczej do kultywowania swoich zwyczajów i świąt, niż do przystosowania się i zaakceptowania łagodnego, eurocentrycznego stylu życia.

W odróżnieniu od przybyszów, los pierwotnych mieszkańców Australii – Aborygenów, był ponury. Choroby przywiezione przez kolonistów zdziesiątkowały ich. Masakry, trucizny i rozpacz zabiły jeszcze więcej. Założenie Komisji Ochrony Aborygenów w 1860 r. było tylko środkiem, który powstrzymał dalsze walki ludobójcze wymierzone w Aborygenów, ale niszczenie kultury aborygeńskiej trwa do dziś, tyle, że pod innym przebraniem.

Przez ustawę, na mocy której odbiera się aborygeńskim rodzicom jedno z sześciu dzieci i siłą umieszcza je w domach białych mieszkańców Australii (zazwyczaj w roli bezpłatnych służących lub nawet niewolników) oraz w sierocińcach, Komisja Ochrony Aborygenów dąży do zniszczenia kultury aborygeńskiej, odcinając dzieci od ich kulturowej przeszłości. W międzyczasie, rodzice muszą pozostawać w granicach rezerwatów (których nie wolno im opuszczać bez oficjalnego pozwolenia), gdzie zabrania się im posługiwania ich własnym językiem i gdzie odcina się ich od ich religii i tradycji. Aborygeni uznani przez Komisję Ochrony za na wpół zasymilowanych są wyrzucani z rezerwatów i muszą sami ułożyć sobie życie w slumsach miast. Często jednak sięgają oni po alkohol, heroinę lub stają się kryminalistami.

W świecie rzeczywistym, referendum przeprowadzone wśród ludności australijskiej w 1969 r. uznało Aborygenów za obywateli kraju. Takie prawo nie zaistniało jeszcze w Świecie Mroku, gdzie Aborygeni nie mają żadnych praw głosu i mało kto widzi w nich ludzi. Australijscy Koories (jak zwie się wielu Aborygenów) zaczęli agitować do wprowadzenia zmian. Kilka nadnaturalnych istot, łącznie z wilkołakami i garstką Gangreli oraz Brujahów, przyłączyło się do sprawy Koorie.

MIASTA

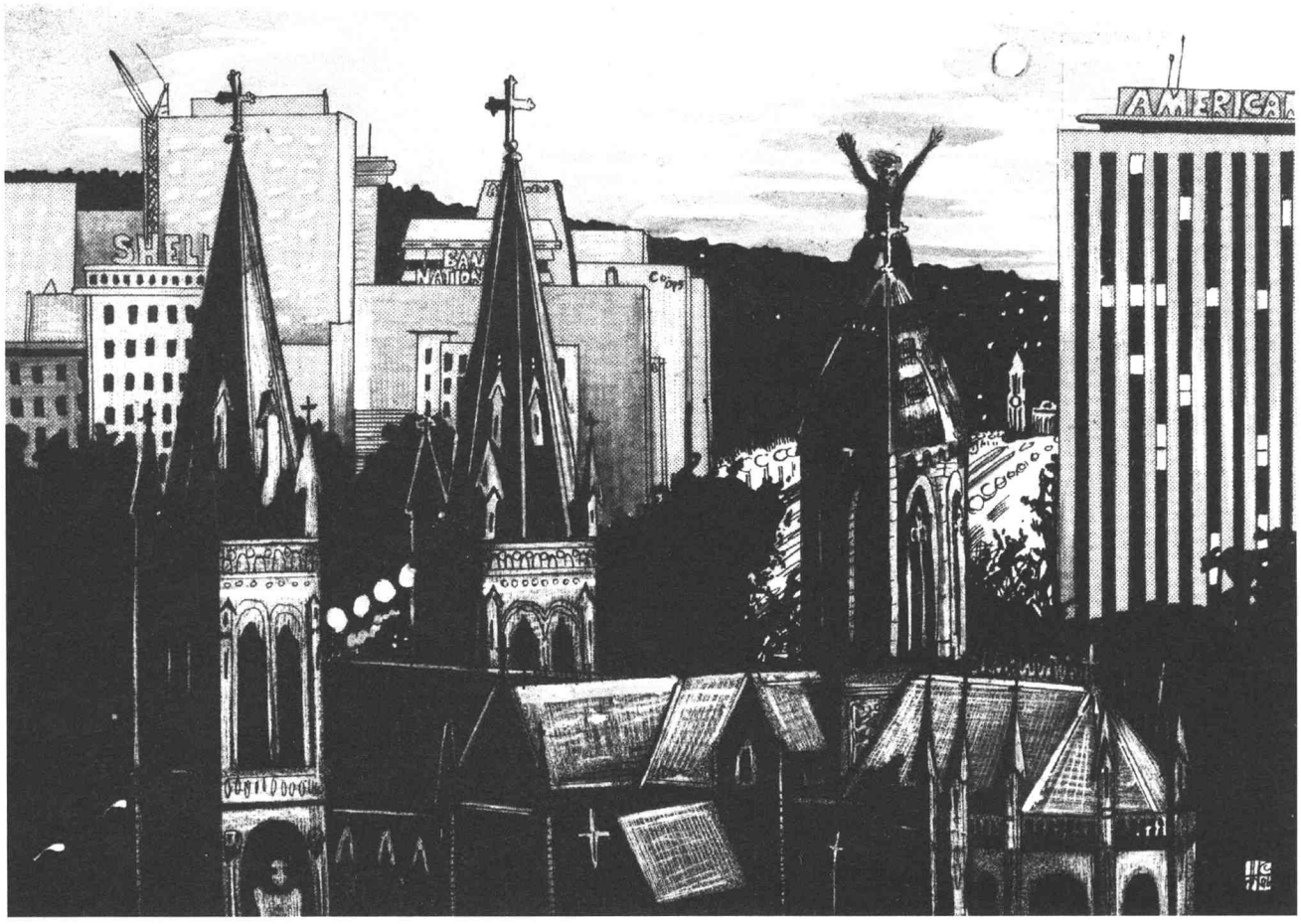
Jakiekolwiek australijskie miasto wystarczająco duże, by móc zapewnić istnienie większej grupie wampirów, odizolowane jest od swoich sąsiadów tysiącami mil pustynnych terenów Outback i buszem przepełnionym Lupinami. Tylko 11 miast w Australii ma populację śmiertelną liczącą ponad 100 000; pomijając stolice terytoriów (należy wspomnieć, że Darwin ma mniej niż 100 000 mieszkańców), są to Geelong (przemysłowe miasteczko położone w Wiktorii, godzinę drogi od Melbourne), Newcastle i Wollongong (obydwa są miastami przylegającymi do Sydney) oraz Złote Wybrzeże (miejsce pielgrzymek turystów z całego świata w Queensland).

Większość dużych miast na terenach rolniczych, takich jak Orange w New South Wales na terenach Outback oraz Bendigo, leżące w Wiktorii, zamieszkiwane jest przez około 25 000 do 50 000 ludzi. Pojedyncze wampiry całkiem nieźle sobie radzą w takich miasteczkach, ale ogólnie dbają o to, by ich liczba pozostawała nieduża i są szczególnie ostrożni, kiedy polują i żywią się. Podczas, gdy wampir w Sydney może ujść cało złamawszy zasady Maskarady, członek Rodziny w mniejszym miasteczku będzie narażał tym swoje istnienie.

Każda z ośmiu stolic terytoriów australijskich ma własną populację wampirzą. Spośród tych miast, dwa największe, Melbourne i Sydney zostaną dokładnie opisane. Podano tu również krótkie streszczenia dotyczące pozostałych miast.

Adelajda

Zwana „miastem kościołów", stolica południowej Australii była przykładem nowej społeczności, wzorem moralności, cywilnej postawy i ustroju. Nawet dziś, Adelajda słynie z panującego w niej spokoju



i dystyngowanej atmosfery. Jest ona prawie tak sztywna jak miasta brytyjskie. Festiwal Sztuki odbywajacy się w Adelajdzie co dwa lata jest sławny na całym świecie, a w obrębie samego miasta, kilka godzin drogi od centrum znajduje się kilka winiarni. Centrum miasta, z charakterystycznymi dla niego licznymi budynkami z piaskowca, otoczone jest pasem zieleni parków, podczas gdy osiedla podmiejskie stykają się z granicą gęstych lasów porastających wzgórza otaczające Adelajdę. Pożary buszu pustoszą wzgórza z niebezpieczną regularnością.

Śmiertelna populacja Adelajdy liczy nieco ponad jeden milion mieszkańców. Zapewniają oni pokarm dla około 10 członków Rodziny, rządzonych przez dziewiątej generacji księżnę Mirandę, najstarsze dziecko założyciela miasta, Toreadora Montague Lyttona. Miranda została Zjednoczona w 1875 r.

Pomimo swego piękna, Adelajda ma najwyższy wskaźnik przestępczości spośród wszystkich miast Australii. Ostatnio stała się ona celem Sabatu i jeśli nie doczeka się pomocy innych miast, to zamieszkujący ją członkowie Camarilli prędko zginą.

Brisbane

Stolica Queensland, Brisbane, było założone w 1824 roku jako kolonia karna dla wielokrotnych przestępców. Od 1912 r. miasto było kontrolowane przez Sabat, który rozszerzył swoją władzę na południe po Złote Wybrzeże w latach osiemdziesiątych naszego wieku. Dla ponad 40 wampirów, wilgotne i prawie tropikalne Brisbane jest domem, podczas gdy sfory nomadów włóczą się po całej Australii. Australijski Sabat rządzony jest przez wybuchowego, hiszpańskiego pochodzenia, Arcybiskupa Camille z klanu Lasombra. Biskupi Judasz, Silence i Soul asystują Camille we władaniu miastem.

Brisbane jest w porównaniu z Sydney i Melbourne niemal prowincjonalnym miasteczkiem. Ma ono populację około 1,25 miliona śmiertelników, z których większość jest nadal anglosaska, co nie daje się już zauważać u jej południowych sąsiadów, chociaż zarówno Brisbane, jak i Złote Wybrzeże jest popularnym celem wycieczek japońskich turystów. Przedmieścia Brisbane charakteryzują się monotonną, parterową zabudową, ale brzydki wygląd tych domków zakrywa bujna zieleń. Samo miasto, położone nad rzeką Brisbane, jest świecącym skupiskiem szklanych i stalowych wieżowców, którego ulice nieustannie patrolowane są przez nadgorliwe służby policyjne.

Canberra

Stolica Australii została oficjalnie założona w 1909 r., chociaż jej budowę zaczęto dopiero w 1913 roku. Lokalizacja Sydney i Melbourne została obrana po intensywnych zabiegach o ten honorowy status. Przywódcy australijscy doszli do wniosku, że stolica państwa powinna być niezależna od politycznej i komercyjnej dominacji któregokolwiek ze stanów i dlatego też lokalizacja Canberry została ustalona w połowie drogi między dwoma głównymi miastami Australii.

Nic też dziwnego, że stworzona sztucznie Canberra zawsze miała w sobie coś z atmosfery martwoty, niezależnie od tego, że została zaplanowana z dbałością o najmniejszy detal i tak też wybudowana. Sztuczne jezioro, Burley-Griffenem, znajduje się w centrum miasta. Duże pola rodzimych dla tych obszarów, skarłowaciałych drzewek, rosną pomiędzy miastem a jego przed-

mieściami i oddzielają od siebie poszczególne osiedla, tworząc wrażenie, że Canberra leży wśród nietkniętej przyrody.

Miasto jest zamieszkane głównie przez osobistości życia politycznego i publicznego oraz przez pracowników różnych gałęzi przemysłu. Liczba jego mieszkańców wynosi około 300 000. W Canberze mieszka tylko jeden wampir: siódmej generacji Ventru, Abram. Jeden z założycieli australijskiej Rodziny. Zabije każdego wampira, który wkroczy na jego terytorium. Poza tym, ignoruje on całkowicie politykę Rodziny, chociaż miał już wiele okazji do odnowienia kontaktów z Księciem Wollongong z klanu Nosferatów, Widem, jednym z jego nielicznych pozostałych przy życiu towarzyszy z podróży odbytej na statkach Pierwszej Floty.

SYDNEY: WOLNE MIASTO

Sydney, stolica stanu Nowa Południowa Walia, jest największym miastem Australii. Jest ono domem dla ponad czterech milionów ludzi (jednej piątej całej populacji kraju) i zajmuje ponad 670 mil kwadratowych (ok. 980 km^2). Sydney to miasto kontrastów, od ekskluzywnych posiadłości North Shore po biedne, obskurne zachodnie przedmieścia, od świecących w słońcu wieżowców miasta, po niskie slumsy w ich cieniu. Bogacze i biedni ocierają się na ulicach, a świat przestępczy współdziała z kapitalizmem.

Najważniejszą częścią miasta jest port, którego wody nieustannie przemierzają promy i łodzie w cieniu zawieszonego nad zatoką słynnego Mostu Harbor. Podróżowanie na pokładzie promu jest jedną z najprzyjemniejszych rozrywek, jakie miasto ma do zaoferowania, chociaż dla stałych mieszkańców Sydney jest to tak powszednie, że nie warte wspominania. Luksusowe wille na szczytach stromych skał zwieszających się nad wodami zatoki spoglądają ku zieleni Królewskich Ogrodów Botanicznych. Górujące nad zatoką, pełne majestatu, białe żagle Opery w Sydney mierzą ku niebu, przypominając muszlę, rozkwitający kwiat bądź statek przygotowujący się do wypłynięcia w morze.

Klimat Sydney jest umiarkowany – od około 23°C w lecie do 12°C w zimie – chociaż czasami upał może być okrutny. W Sydney nigdy nie pada śnieg, ale duże upały nie są czymś niespotykanym. W ciągu roku jest około 140 dni deszczowych. Czasem wilgotna i parna pogoda może utrzymywać się przez całe tygodnie. Ostre, zachodnie letnie wiatry niosą dym z pożarów buszu w leżących na zachód od miasta Niebieskich Górach, podczas gdy zimą dzikie huragany często przychodzą z południowego wschodu.

Sydney jest miastem teatralnym: bogato oświetlone, migotliwe i barwne. Podobnie do pozostałych miast Australii, było ono zbudowane według ustalonego planu, ale czas i gorączkowe wizje pomniejszych urbanistów zmieniły centralną, komercyjną dzielnicę w mrowisko krętych, jednokierunkowych uliczek, zatłoczonych i pełnych samochodów. Pomniki i budowle ery wiktoriańskiej stoją wśród sięgających nieba wieżowców ze szkła i stali. Parlament Stanu Nowej Południowej Walii znajduje się przy ulicy Macquarie, tak jak Biblioteka Stanowa i siedziba Sądu Najwyższego. U południowego krańca tej ulicy, tuż obok zatoki, znajduje się Park Hyde. Wschodnia ściana ulicy Macquarie osłonięta jest zielenią Domeny i Królewskich Parków Botanicznych.

Kilka przecznic na zachód od ulicy Macquarie znajduje się jedno z najwspanialszych nowych osiągnięć Sydney – Zatoka Darling. Obszar, który do niedawna był zatłoczonym nadbrzeżem pełnym magazynów, obecnie został przebudowany w promenadę ekskluzywnych sklepów, budynków użyteczności publicznej, akwarium i ośrodek zebrań.

Sercem Biznesu w Sydney jest Martin Place, teren zajęty głównie przez siedzibę Głównej Poczty. Niegdyś jako skrzyżowanie ulic Macquarie i George, Martin Place został zamknięty dla ruchu samochodowego i otoczony drzewami. Jest to obecnie plac publiczny, na którym znajduje się mały amfiteatr (znany z przedstawień ulicznego teatru i demonstracji), jest wielu ulicznych artystów i grajków. Martin Place jest popularnym miejscem spotkań osób robiących zakupy, spacerowiczów i pracowników, chcących coś zjeść w przerwie obiadowej.

Przedmieścia otaczające centrum komercyjne Sydney zachowały więcej ze swojego wyglądu z przeszłości. Większość dzielnic otaczających centrum ma zabudowę dwupoziomowych budynków szeregowych o balkonach z żelazymi, bogato zdobionym balustradami. Wiele z tych domów jest jednak w opłakanym stanie; owe dzielnice Sydney w Świecie Mroku muszą jeszcze poczekać na renowację, w celu przyciągnięcia bardziej zamożnych mieszkańców, co obecnie ma miejsce w rzeczywistym świecie.

Żadne inne miasto świata nie inwestowało tak dużo w swoją dzielnicę przestępczą, jak zrobiło to Sydney na King's Cross. Niegdyś obszar zamieszkały przez czeskich artystów i pisarzy, King's Cross jest dziś dzielnicą narkomanów i prostytutek, gdzie nastolatki szukają problemów, a marynarze, którzy dopiero co zeszli na ląd przesiadują w zadymionych barach.

Niedaleko King's Cross znajduje się ulica Oxford, dzielnica homoseksualistów Sydney, a dla niektórych stolica homoseksualistów świata. Dochody z corocznej Mardi Gras Homoseksualistów i Lesbijek są tak duże, że społeczność homoseksualistów doskonale wtopiła się w otaczające dzielnice Darlighurst i Woolloomooloo.

W cieniu Mostu Harbor znajduje się obszar znany jako The Rocks (Skały). To właśnie w tej zatoce piaskowych skał skazańcy Sydney byli niegdyś trzymani w rozpadających się chatkach. Wraz z rozwojem miasta, The Rocks stało się dzielnicą slumsów, o wąskich, cuchnących uliczkach, gdzie pełno jest domów czynszowych i melin narkomanów. W 1900 roku w dzielnicy tej wybuchła zaraza, zabijając wielu rabusiów i morderców, którzy obrali sobie to miejsce za dom. W rzeczywistym świecie, The Rocks zostało „upiększone" dla celów turystycznych, lecz w Świecie Mroku nadal pozostaje dzielnicą przestępczą, zamieszkałą przez chuliganów, morderców, pijaków, narkomanów i wszelkich odszczepieńców. Walki uliczne i morderstwa są tu na porządku dziennym.

Najbardziej obskurną dzielnicą w obrębie samego miasta jest Redfern, getto dla Aborygenów, gdzie biali obywatele ryzykują wjeżdżając nawet w ciągu dnia. Kierowcy samochodów, którzy pozostawią otwarte drzwi, mogą zostać porwani, kiedy zatrzymają się na światłach w obrębie Redfern. Dzielnica ta jest domem Aborygenów, którzy zostali wydaleni z leżącego nad morzem rezerwatu w La Perouse.

Atmosfera panująca w La Perouse jest ciężka jak panująca tu rozpacz – zaśmiecone i pełne załamanych ludzi miejsce. Tak na prawdę, Aborygeni mieszkający w La Perouse mogą uważać się za szczęśliwców, gdyż przynajmniej mają oni domy wyposażone w elektryczność i bieżącą wodę. Żadne takie udogodnienia nie istnieją w obrębie Redfern, a jedynymi domami, jakie można tu spotkać, są nory zbudowane z kartonów i zardzewiałych prętów karbowanej stali. Jest to idealne miejsce dla wampirów, które potrzebują szybko zdobyć trochę krwi.

Przedmieścia Sydney rozpościerają się zajmując teren większy niż cały Londyn z otaczającymi go osiedlami. Potrzeba kilku godzin, żeby wyjechać poza Sydney, nieważne, w którym kierunku. Drogi przelotowe prowadzące przez miasto obudowane są tandetnymi sklepami i brzydkimi budynkami mieszkalnymi, podczas gdy niezliczone domki jednorodzinne z równo przyciętymi trawnikami znajdują się na przedmieściach. Wielkim marzeniem wszystkich Australijczyków było od zawsze posiadanie własnego domku i kawałka ziemi, a rezultatem tego są niekończące się, monotonne przedmieścia. Bardziej ekskluzywne osiedla, jak Vaucluse i Point Piper, skupione wokół zatoki, świadczą o lepszym guście mieszkańców – wielkie stare domostwa usytuowane nad urwiskami na skałach i strome, porośnięte lasami zbocza zamieszkane przez dzikie koty i nietoperze.

Sydney jest jednym z najwspanialszych miast świata: uroczyste, rozgorączkowane, przepiękne. Szybkie tempo życia nikogo nie oszczędza. Jeśli powiedzie ci się w Sydney, świat jest twój – ale, tak jak w Zatoce Sydney, w mieście czai się wiele niebezpieczeństw, łącznie z rekinami żądnymi krwi, czyhającymi w mrokach głębin.

Policja Sydney, od dawna znana jest jako najbardziej skorumpowana w Australii. Ważni politycy i biznesmeni współdziałają z przestępcami i innymi ludźmi podziemia, nie robiąc z tego żadnej tajemnicy. Mieszkańcy Sydney są uważani przez ludzi spoza miasta za aroganckich i agresywnych; szybkie tempo życia nie pozwala na takie luksusy, jak litość czy etykieta.

Rodzina

Księciem Sydney jest Sarrasine, nieuchwytna i enigmatyczna osobistość. Formalnie zaufany podwładny Księcia Abrama, Sarrasine doszedł do władzy w 1879 r. Nie ogłosił się jednak księciem aż do początku tego wieku, władając miastem jako regent (dopóki nie pojawi się „bardziej odpowiedni kandydat na to miejsce"). Gra Sarrasine omamiła kilku członków Rodziny, ale jego władza była słaba, przez co kilku wampirów miało pewne wątpliwości, co do jego powolnego zdobywania władzy.

Od czasu przywłaszczenia sobie tytułu księcia, Sarrasine (który twierdzi, że wywodzi się od Toreadorów, chociaż wielu wątpi w jego prawdomówność w tym względzie) powoli zaczął wyjawiać swój brak zaufania wobec Camarilli. Ogłosił on Sydney wolnym miastem w połowie lat pięćdziesiątych, otwierając bramy dla wszystkich odrzuconych członków Rodziny z całego świata. Camarilla Australii, atakowana od wewnątrz i z zewnątrz, niewiele mogła zdziałać przeciwko temu dekretowi.

Obecnie Sydney jest niebezpiecznie zatłoczone przez Kainitów. Począwszy od ukrywających się satanistów po Sabatników, którzy porzucili własne sfory – wszelkiego rodzaju wampiry skazane na banicję, zamieszkują Sydney. Sarrasine zupełnie nie przejmuje się Trzecią Tradycją i pozwala Kainitom mieszkającym w jego mieście jednoczyć kogo zechcą, podczas gdy pozostałym tradycjom poświęca niewiele uwagi, co sprowadza się tylko do ustnych upomnień. Częściowo z powodu jego hojności wobec innych wampirów i częściowo dzięki swoim liberalnym rządom, Sarrasine wydaje się mieć tylko nielicznych wrogów. Jego siatka szpiegowska jest rozległa, a nieostrożni członkowie Rodziny, którzy odważą się knuć przeciwko niemu, szybko spotkają się ze swoją Ostateczną Śmiercią.

Wielu członków Rodziny mieszka w Sydney, łącznie z koterią Assamitów (którzy są osobistymi ochroniarzami Sarrasine), kilkoma Setytami (Sydney jest wolne od przesądów, których ofiarami zazwyczaj są Setyci), przynajmniej jednym Samedi i kilkoma członkami klanu Giovanni. Większość gości nie prowadzi w mieście żadnej aktywnej działalności, ale czasami da się słyszeć o jakimś Setycie czy Lasombra. Klany Camarilli mają tu również swoich przedstawicieli, ale nie wtrącają się oni do władzy Sarrasine.

Paranoja jest sposobem życia członków Rodziny Sydney, będących przestępcami poszukiwanymi w różnych miastach świata. Maskarada jest tu szczególnie silna. Wielu członków Rodziny uprawia Maskaradę wewnątrz Maskarady, utrzymując w tajemnicy swoją tożsamość, przynależność klanową. Potajemne rozgrywki o władzę i diabelskie intrygi rozkwitają i prosperują w gorącej, napiętej atmosferze panującej w Sydney. Jest ono rzeczywiście miastem Przeklętych.

Sarrasine, Książę Sydney

Tło: Sarrasine nie stronił od korupcji ani intryg, nawet za życia. Jako dziecko był sługą na dworze Justyniana Wielkiego, Cesarza Bizancjum. Kiedy osiągnął wiek 12 lat, podstęp, konspiracja i przekonywanie były jego drugą natura. Mając zawsze szeroko otwarte oczy, Sarrasine szybko odkrył tajemnicze moce rządzące dworem cesarskim. Wyznawcy Seta pragnęli wprowadzić własnych agentów do rządów bizantyjskich Kainitów i wybór padł na Sarrasine, który został Zjednoczony, by służyć jako pionek w ich Jyhadzie.

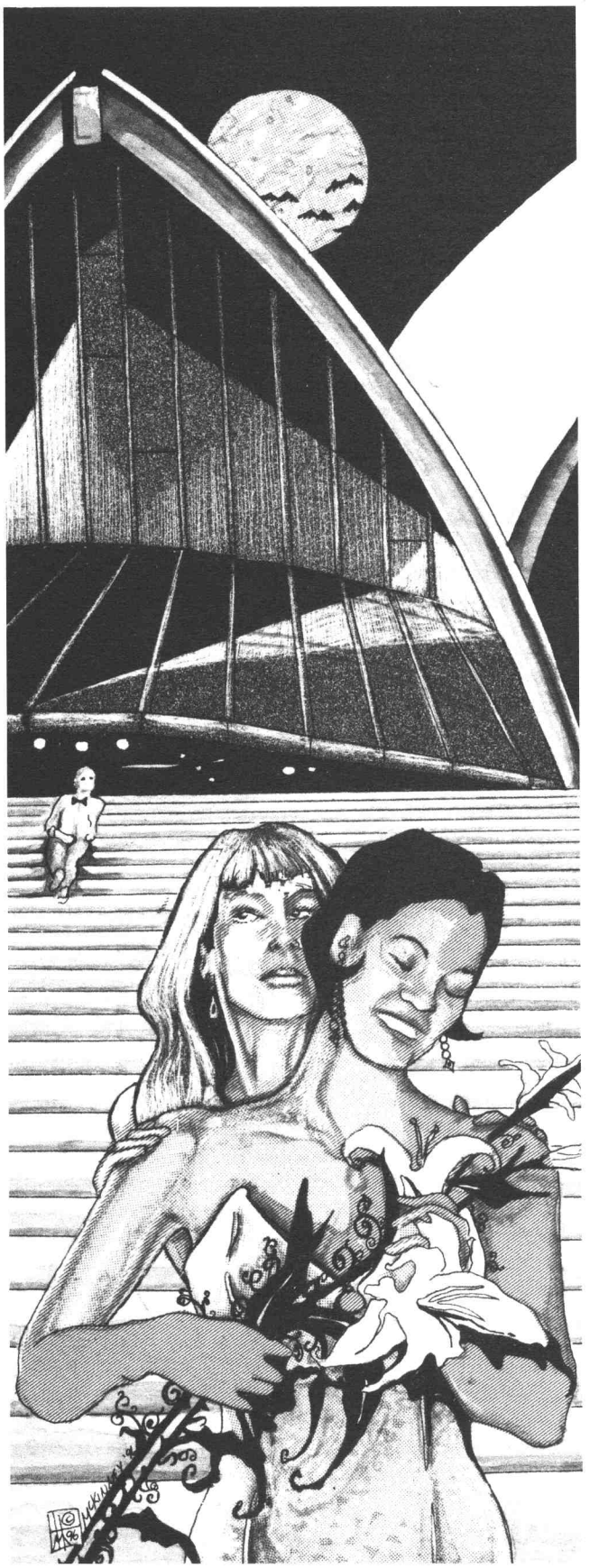
Istnienie, jako członek Setytów, idealnie odpowiadało Sarrasine. Wyszkolony w posługiwaniu się bronią, którą walczyli Setyci, Sarrasine aktywnie brał udział w Jyhad. Chociaż mijały wieki, a los różnie traktował jego klan, Sarrasine zawsze wychodził na swoje. W XV wieku, był on kapłanem w Wielkiej Świątyni Seta w Ugandzie, skąd został wysłany do Anglii, by osłabić nieco władzę Ventrów nad tym krajem.

Sukcesywnie dążył do celu, kiedy nagle rzucił wszystko i wyruszył do Australii na pokładzie statku Drugiej Floty. Stał się zaufanym doradcą Księcia Abrama i pozostawiono mu we władaniu Sydney. Sprawował funkcję regenta podczas nieobecności Abrama, kiedy ów Ventr przeniósł się do Melbourne. Słuchając pochwał Sarrasine, Abram zaczął traktować Australię jako swoją domenę. Z powodu tych bredni, Ventr został zdetronizowany, a Sarrasine stał się nowym księciem Sydney. Oczywiście, utajnił on swoją prawdziwą tożsamość, przekonując najbliższych mu członków Rodziny, że jest Pariasem udającym Toreadora. Nikt nie zna prawdy, chyba że jego bracia z klanu Setytów, choć nawet kilku z nich nie jest tego pewnych.

Jako Książę Sydney, Sarrasine włada dworem składającym się zdegenerowanych członków Rodziny. Pilnuje on, żeby nadużywanie narkotyków było powszechne w Sydney i aby wszystkie poziomy społeczne były przeniknięte przez kryminalistów. Dorabiając się olbrzymiej fortuny i zdobywając władzę, korumpując i mamiąc członków Rodziny zamieszkujących jego miasto, Sarrasine dąży do Gehenny i przygotowuje się na przebudzenie Wielkiego Seta. Jak do tej pory nikt nie okazał się wystarczająco potężny, by móc powstrzymać Sarrasine i jego strasznego pana.

Wygląd: Z wyglądu Sarrasine jest bezpłciowym młodzikiem. Jego długie do ramion włosy są bardziej białe niż tylko blond. Otaczają twarz o delikatnych rysach. Jego oczy są jasnoniebieskie, a pod bladą skórą można dojrzeć niebieskie żyły. Cienkie usta zazwyczaj wykrzywione są w grymasie okrutnego, kuszącego uśmiechu. Sarrasine ma szczupłe dłonie o długich palcach, którymi z gracją gestykuluje podczas rozmowy. Lubi luźne białe stroje i srebrną biżuterię.

Kreacja bohatera: Szepcz raczej niż mów głośno; nawet kiedy jesteś rozwścieczony, rzadko kiedy podnosisz swój głos. Dotykaj ludzi kiedy z nimi rozmawiasz, głaszcząc ich skórę i włosy. Nawiązuj kontakt wzrokowy z rozmówcami i podtrzymuj go. Bądź życzliwy. Zdobywaj zaufanie ludzi. Wykorzystuj ich. Korumpuj. Porzucaj.
Klan: Wyznawca Seta
Natura: Autystyczny
Postawa: Powiernik
Generacja: 6
Rok Zjednoczenia: 532
Wiek Pozorny: 15
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 7, Odporność 6
Atrybuty Społeczne: Charyzma 6, Oddziaływanie 7, Wygląd 5
Atrybuty Mentalne: Percepcja 6, Inteligencja 6, Refleks 6
Talenty: Aktorstwo 4, Czujność 4, Uniki 5, Empatia 6, Autorytet 5, Uwodzenie 7, Oszukiwanie 5, Instynkt Uliczny 5, Spryt 6
Umiejętności: Przekupstwo 5, Etykieta 5, Szermierka 4, Muzyka 4, Skradanie się 4
Wiedza: Znajomość Terenu 5, Historia sztuki 4, Wiedza o Camarilli 3, Wiedza Klanowa 4, Finanse 5, Lingwistyka 3 (Starożytna Greka, współczesna Greka, Łacina), Polityka 7, Wiedza o Sabacie 3
Dyscypliny: Nadwrażliwość 5, Akceleracja 5, Niewidoczność 6, Prezencja 6, Serpentyzm 7, Taumaturgia 5 (Korupcja 5, Telekineza 3, Władza nad Pogodą 4)
Rytuały: Nawiązywanie Kontaktu z Ojcem, Poświęcenie Schronienia, Diabelski Dotyk, Odrodzenie Śmiertelnej Próżności, Przebudzenie z Werwą, Ochrona przed Lupinami
Cechy Pozycji: Wpływy 3,Trzoda 4, Mienie 5, Status 5
Cechy Charakteru: Sumienie 0, Samokontrola 5, Odwaga 3
Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Ekstazy 7
Siła Woli: 10



MELBOURNE

Melbourne, stolica Stanu Wiktoria, leży nad Zatoką Portu Filipa u ujścia rzeki Yarra. Płytkie wody zatoki i wąska, prowadząca do niej cieśnina uniemożliwiały Melbourne stanie się głównym miastem portowym, chociaż do jego doków dobija całkiem sporo statków.

Miasto zostało założone w 1835 r. przez Johna Batmana, śmiertelnika pochodzącego z Tasmanii i będącego pod wpływami Red Meg. Batman, znany ze swojego braku umiaru w „dionizyjskich szaleństwach" (głównie ze słabości do kobiet i grogu), założył Melbourne nie uzyskawszy pozwolenia od rządu w Sydney. Zrobiono to w celu ukrycia przed Księciem Abramem działań prowadzonych przez Red Meg. Szpiedzy z Tasmanii uprzedzili jednak Abrama i wysłał on tam swojego agenta – gładko wysławiającego się i irytującego Johna Pascoe Fawknera – by potwierdził to osobiście. Kiedy Fawkner przybył na miejsce, gdzie w przyszłości miało powstać Melbourne, Batman właśnie powrócił na Tasmanię, by odzyskać swoje włości. Fawkner założył własną osadę do czasu powrotu Batmana i do dziś znany jest jako Ojciec Melbourne, podczas gdy Batman zachowuje tytuł założyciela miasta.

Rozrost Melbourne był powolny i stały, do czasu odkrycia złota na północy, w Ballarat, w 1851 roku. Populacja miasta dwukrotnie zwiększyła swoją liczebność w ciągu zaledwie 12 miesięcy. Wówczas Abram osobiście przybył do Melbourne i ogłosił się nie tylko Księciem Sydney i Melbourne, ale i całej Australii. Został srogo ukarany za te wymysły, a jego władza została obalona przez konspirację wpływowych Kainitów.

Nowym księciem Melbourne został Montague Lytton z klanu Toreadorów. Pod jego rządami Melbourne stało się dumnym i pięknym miastem. Szczytowe osiągnięcia za jego czasów to powstawanie licznych ornamentowych budowli w stylu neogotyckim i wiktoriańskim (takich, jak okazała Stacja Flinders Street czy Budynek Wystaw), początek australijskiego nurtu impresjonizmu oraz założenie sieci tramwajowej w Melbourne.

Po I wojnie światowej, Melbourne przeżyło okres napływu licznych śmiertelnych uciekinierów. Wraz z nimi, do miasta przybyło kilku członków Rodziny, a nagły wzrost śmiertelności wywołany działaniami tych Kainitów został po części wytłumaczony epidemią grypy. Najszybszy i najbardziej trwały okres wzrostu populacji miał miejsce tuż po drugiej wojnie światowej, kiedy liczba mieszkańców wzrosła z 1,25 miliona w 1947 r. do prawie dwóch milionów w 1961 r. Okres ten był również czasem, kiedy w Melbourne zaczęła panować nieco sztywna, purytańska atmosfera. Montague, pomimo iż uważał się za światowego i nowoczesnego władcę, był silnie przywiązany do wartości i obyczajów panujących jeszcze za jego śmiertelnego życia, a jego ustosunkowanie się do tych spraw zaczęło udzielać się miastu. Członkowie Rodziny i śmiertelnicy zaczęli spoglądać raczej ku eleganckiej przeszłości Melbourne, niż ku jego przyszłości.

Napływ europejskich emigrantów po drugiej wojnie światowej pomógł odmłodzić miasto. Pomogła w tym także Olimpiada w 1956 roku, która wprowadziła miasto na arenę światową. W 1968 r., kiedy umiejętność jedzenia pasty i picia cappuccino stały się regułą wśród byłych Czechów, zostało otworzone światowej rangi Muzeum Narodowe przy ulicy St. Kilda. Międzynarodowe Lotnisko Tullamarine otworzono w tym samym roku, łącząc Melbourne ze światem.

Współczesna historia Melbourne jest silnie zakorzeniona w przeszłości miasta. W 1927 r., Leslie Taylor, „Cwaniaczek", szachraj, który z czasem stał się najokrutniejszym bossem kryminalnej społeczności miasta, został Zjednoczony przez Red Meg, która zdecydowała, że będzie potrzebowała pomocy, jeśli ma zostać księżną Melbourne. W podziękowaniu za Zjednoczenie, Taylor zabił swoją Matkę. Niski i arogancki Taylor nie miał zamiaru być cudzym pionkiem.

Zjednoczywszy członków swego gangu i ustaliwszy swoją pozycję władzy w podziemiu na kilka przyszłych dekad, Taylor zaatakował Księcia Montague w 1983 r. Okrutne pożary buszu pustoszyły tereny stanu, tego roku. Podczas najgorszych pożarów, chmura dymu przykrywała Melbourne, przesłaniając słońce. Podczas, gdy inne wampiry spały, Taylor w pośpiechu przebiegał ulicami miasta. Przybył do schronienia Montagui, opuszczonego Teatru Regenta położonego w samym sercu miasta i zabił Toreadora, dopuszczając się tym ponownie diabolizmu. W teatrze, podobno do dziś straszy.

Ogłaszając się księciem, Taylor okazał się silnym i bezlitosnym władcą. Przez swoje ghule i potomków, Taylor i tak kontrolował już wszelkie związki w Melbourne, policję oraz zorganizowaną przestępczość. W celu powstrzymania potomków Montagui przed odsunięciem go od władzy, Taylor sprzymierzył się z Ventrami, którzy już od dawna dusili się pod władzą Toreadorów. Poparcie dla słabego kandydata, jako głowy Klanu Ventrów i później przyzwolenie na objęcie stanowiska premiera śmiertelnego rządu stanu przez konserwatywnego pionka Ventrów, pomogło mu mocno ustalić swoją pozycję jako Księcia Melbourne.

Melbourne Dziś

Miasto, którym włada Taylor, ma populację liczącą trzy miliony. Spośród mieszkańców miasta coraz większa liczba uznaje inne kraje za miejsce swoich narodzin. Ludzie ponad 100 różnych narodowości zamieszkują Melbourne, co daje w rezultacie mieszankę etnicznej kuchni i festiwali.

Podobnie do Sydney, obszar, który zajmuje miasto jest olbrzymi, obejmujący ponad 6000 kilometrów kwadratowych. Melbourne ma zimne i deszczowe zimy (nieco opadów śnieżnych nie jest czymś nadzwyczajnym na Równinach Dandenong położonych na południe od miasta, podczas gdy lasy są dość powszechne wokół Melbourne), ze średnią temperaturą osiągającą maksymalnie 13°C, a minimalnie około 6°C. Średnia temperatur letnich wynosi maksymalnie około 28°C, a minimalnie około 14°C. Ciepłe wiatry z zachodu mogą wywołać upały ponad trzydziestostopniowe i utrzymywać je przez wiele tygodni. Temperatury latem mogą sięgać nawet 40 stopni, chociaż takie warunki pogodowe zazwyczaj kończą się niespodziewaną, ostrą burzą. Niezależnie od sezonu, pogoda panująca w Melbourne nie jest do przewidzenia.

Centralna dzielnica znajduje się w samym sercu miasta – zlepek uporządkowanych ulic i alej położonych na zachodnim wybrzeżu rzeki Yarra. Południowe wybrzeże zdominowane jest przez dzielnicę sztuki, na która składają się Muzeum Narodowe, Filharmonia, Centrum Sztuki i Wiktoriańska Akademia Sztuk Pięknych. Plaza Southbank to zbiorowisko eleganckich sklepów, galerii, barów i restauracji, położonych na wybrzeżu dokładnie naprzeciwko okazałej Stacji Finders Street. W dół rzeki od Southbank znajduje się nowy kompleks kasyn Melbourne, kontrowersyjna budowla, która mieści w sobie kina, mieszkania, sklepy i samo kasyno. Ważnymi miejscami w mieście są Bourke Street Moll, zajęty przez dwa najbardziej prestiżowe sklepy, Myers i David Jones, uprzednio wspomniane centrum sztuki Southbank oraz Główny Plac Miasta – betonowy plac zajmowany przede wszystkim przez zamieszkujące okoliczne ulice młodociane gangi. Naprzeciwko placu znajduje się neoromański Ratusz Melbourne, a Teatr Regenta zamyka plac od wschodu.

Sieć parków okala centrum Melbourne. Za parkami znajdują się gęsto zaludnione osiedla mieszkaniowe. Niegdyś głównie zamieszkiwane przez klasę robotniczą, ostatnio dzielnice te były zamieszkiwane przez licznych emigrantów, których później zastąpili artyści i im podobni. Dzielnica Fitzroy, z jej tarasowymi domami i małymi, przytulnymi hotelami (lub „pubami" jak są zwane), jest mieszkaniem większości artystycznej społeczności Melbourne. Ponad 100 grup muzycznych występuje na żywo w pubach Fitzroy i podobnych dzielnicach w każdy sobotni wieczór. W rzeczywistości, takie występy na żywo są charakterystyczne dla miasta w każdą noc tygodnia. Inne dzielnice, o których warto wspomnieć to Colligwood (miejsce zamieszkania sławnej i kochanej drużyny piłkarskiej, jak i Carlton oraz United Brewery), Richmond (zdominowane przez fabryki ubrań i dzielnicę wietnamską), Carlton (której ulica Lygon Central jest punktem ogniskowym dla włoskich mieszkańców miasta) oraz St. Kilda (położona na plaży dzielnica słynna z licznych hoteli i prostytutek).

Za tymi dzielnicami, należącymi jeszcze do miasta, rozpościerają się ponure, bezpańskie tereny przedmieść – niekończące się ulice i identyczne domki przeciętnych rodzin. Przedmieścia położone na wschodzie miasta, takie jak Caulfield, Camberwell i Toorak, są miejscem zamieszkania bogatych rodzin klasy średniej. Na zachodzie znajdują się rozpadające się, przemysłowe przedmieścia, jak Footscray, Sunshine i Altona. Na północy leżą dzielnice klasy pracującej, składające się z Brunswick, Broadmeadows i Preston. Przedmieścia znajdujące się najdalej od miasta, takie jak Dandenong, Frankston, Springvale i Keilor, kompensują swoje oddalenie od miasta dużymi „miasteczkami" sklepów, takich jak Northland i Chadstone. Starsze społeczności składające się z emigrantów są również liczne w tych przedmieściach.

Rodzina

35 członków Rodziny zamieszkuje zazwyczaj wewnętrzne dzielnice Melbourne. Książę Taylor surowo karze łamanie Trzeciej Tradycji na terenach Melbourne i niejednokrotnie już likwidował potomstwo tworzone bez jego zgody – łącznie z łamiącymi prawo ojcami. Jego rządy twardej ręki zapewniają również to, że wśród społeczności anarchistów miasta nie znajdują się żadni

Brujahowie. Każdy Brujaha, który kwestionowałby rządy Księcia Taylora został albo zniszczony w chwili dojścia do władzy, albo musiał uciekać do Perth. Pozostali członkowie Rodziny, którzy uważają się za anarchistów, starają się nie ujawniać zbytnio.

Pomimo panowania Taylora, Brujahowie w Melbourne zawsze byli nieliczni i dezorganizowani. Odkąd stał się księciem, zarządził stworzenie kilku żółtodziobów klanu Brujahów, biorąc kandydatów ze świata kryminalnego Melbourne. Wynagrodził w ten sposób tych członków klanu, którzy go poparli i zapewnił bezpieczeństwo swoje i swojego klanu. Inni australijscy Brujahowie usłyszawszy o dojściu do władzy Taylora, przybyli licznie do Melbourne. Ważniejsi członkowie klanu Brujahów przebywający w mieście to Larson Moore, odpowiedzialny za handel narkotykami, prawa ręka księcia (nieznany Taylorowi, uzależniony od krwi Setytów i od ambasadora z Sydney, Sebastiana Wilde); Konrad Shreck, arystokratyczny idealista pochodzenia niemieckiego, który kontroluje siły policyjne Melbourne (oraz potajemnie pracuje dla starszyzny klanu z Europy); Fenris, neonazistowski skinhead oraz Antonio Romano. Zarówno Fenris, jak i Romano są młodymi Ikonoklastami i należą do sił podlegających bezpośrednio Taylorowi. Obydwaj nienawidzą się nawzajem i nieustannie skaczą sobie do gardeł.

Bezklanowcy są nieliczni w Melbourne: byli oni prześladowani podczas rządów Księcia Montagui, a Taylor nie jest bardziej tolerancyjny. Większość z Pariasów Melbourne uciekło do Perth, by przyłączyć się do anarchistów.

Lady Eliza Worthington jest najstarszym Gangrelem Melbourne oraz członkiem starszyzny miasta (w rzadkich przypadkach pozostaje ona w Melbourne na więcej niż kilka tygodni). Innym Gangrelem miasta, dzieckiem ulicy i działaczem organizacji ochrony środowiska i Ravnos, jest anarchista Bluey.

Do Ravnos przyłączył się jako anarchista, Malkavian Mateusz „Bluey" Cousins. Jest on również członkiem starszyzny Melbourne. Jako osoba, która przeżyła pierwszą wojnę światową, ma poważne problemy psychologiczne. Jako Mateusz, pracuje dla księcia, odwołując się do swoich sprawdzonych na polu walki zdolności strategicznych, by wspierać Taylora. Jako Bluey, pracuje na niekorzyść Taylora, pamiętając rzeź, do jakiej doprowadziły władze w Gallipoli.

Klany, które są nieliczne w Melbourne to Nosferatowie i Toreadorowie. Nosferatowie, na własne życzenie przebywają pod ulicami i w kanałach ściekowych. Gang śmiertelników, znany jako Klan Jaskini, grupa odkrywców podziemi, to pionki klanu. Simone Alvarde, poetka i artystka za życia, jest przywódczynią Klanu Nosferatów i tajemną władzą skrywającą się za tronem. Jest ona jedynym członkiem Rodziny w Melbourne, który wie z pierwszej ręki o przestępstwach, jakich dopuszcza się Taylor, będąc naocznym świadkiem jego dwóch zabójstw, Matki i Księcia Montague. Mając taką wiedzę, szantażuje ona Taylora. Jedyną słabością Alvarde jest jej miłość do niewidomego artysty. W skład członków Nosferatów Melbourne wchodzą Kerry Simpson, ofiara Thalidomidu i anarchista oraz Michelle Morgan, której udało się wyjść cało z miejscowej przemocy i gwałtu.

Większość Toreadorów Melbourne uciekło do Adelajdy po zabójstwie księcia Montague. Garstka, która pozostała, szuka albo zemsty (jak w przypadku Tien Hsu, znanej również jako Mehitabella, z urodzenia Chinki, Zjednoczonej przez Montaguę na obszarach złóż złota w 1852 r.) lub prestiżu (jak Poseur Maria Diamente, która często kpiła z kawałów Montague). Traktowanie ich z morderczymi zamiarami zapewnia, że Toreadorowie nie stanowią żadnego zagrożenia dla Taylora.

Tremerowie Melbourne obserwują, spiskują i przygotowują się do przejęcia władzy. Ich przywódcą jest enigmatyczny Profesor Cipher, kolejny członek starszyzny. Uniwersytety Melbourne i sądy są jego schronieniem i terenami polowań. Broni ich zaciekle. Fanka gotu, Natasha (która miewa prorocze sny dotyczące Gehenny) i jej rywal oraz były kochanek, Seth, są członkami Klanu Tremerów. Seth, jednak, flirtuje z Sabatem i niedługo może przejść inicjacyjne rytuały sekty.

Reżim Księcia Taylora popierany jest przez głowę Klanu Ventrów Melbourne, Thorntona Adamsa, hazardzistę i skazańca za życia. Zjednoczony w Brisbane w 1891 r., Adams uciekł z Queensland, kiedy Sabat doszedł do władzy. Wędrował w górę i w dół wschodniego wybrzeża przez kilka dekad, aż ostatecznie osiedlił się w Melbourne. W zamian za pomoc Taylora w osiągnięciu władzy wśród Ventrów Melbourne, Adams okazał się wiernym poddanym księcia z klanu Brujahów. Jest on również członkiem starszyzny, gdzie odwieczna walka Ventrów i Tremerów uniemożliwia każdemu z klanów stanie się liczącą siłą. Pozostałymi członkami Ventrów mieszkającymi na stałe w mieście są: Wiktoria Grant (która zagraża Maskaradzie prowadząc nocne wydanie wiadomości telewizyjnych) i jej Matka, Melissa Redman, zagorzały polityk z licznymi politykami na jej usługach. Razem, Redman i Grant, pracują w tajemnicy, by pozbyć się Adamsa i ostatecznie Księcia Taylora, chociaż przy pierwszej nadarzającej się okazji, jedna bez wahania zdradzi drugą.

W Melbourne mieszka również kilka niezależnych wampirów, włączając w to Setytę Sebastiana Wilde, ambasadora Księcia Sidney – Sarrasine; Naomi Mckellar, Odszczepieńca Ventrów i szpiega Sabatu oraz Tomb Boys: Ki, Radu i Colina, którzy twierdzą, że są Pariasami, którym udało się uciec przed ostatnimi czystkami w Perth, ale którzy mogą równie dobrze być agentami Sabatu, szpiegami anarchistów czy nawet Archontami. Dodatkowo, obecność kilku wpływowych Lupinów ze sfory Wędrowców Miast w Melbourne, jeszcze bardziej komplikuje i tak już gorącą atmosferę intrygi i zdrady.

Leslie Taylor, „Cwaniaczek" Książę Melbourne

Tło: Leslie Józef Teodor Taylor, tzw. „Cwaniaczek" był najmłodszym spośród pięciorga dzieci rodziny mieszkającej w rolniczej wiosce Elwood w 1888 roku. Jego ojciec, konstruktor karet, stracił swoją pracę podczas ekonomicznego krachu lat dziewięćdziesiątych XIX wieku i był zmuszony przeprowadzić się do slumsów miasta Richmond w celu utrzymania swojej młodej rodziny. Taylor, czarna owca w rodzinie, zaprzyjaźnił się z Bourke Street Push, młodocianym gangiem, który szantażował patronów teatru. Uprawiali kradzież kieszonkową i ogólnie wywoływali piekło na ulicach Melbourne. Taylor został aresztowany po raz pierwszy jako dziewiętnastolatek, chociaż jego pierwsze bliskie spotkanie z prawem miało miejsce wcześniej, kiedy miał 11 lat i złapano go z ukradzionymi dobrami. Został wtedy brutalnie pobity przez policję Richmond. Gdy skończył 20 lat, Taylor miał już na koncie kilka przestępstw i przebywał w kilku różnych instytucjach. Chwilowe wyjście na prostą skończyło się niepowodzeniem, kiedy Taylor próbował sił jako dżokej, ponieważ jego rówieśnicy uważali go za zbyt wypaczonego, by mógł być godny zaufania.

Melbourne na początku XX wieku było miastem kryminalistów pod purytańską nakrywką, a Taylora zgodnie z naturą ciągnęło do kryminalnego podziemia. Jego przestępstwa z okresu dzieciństwa zapewniały mu odpowiednich przyjaciół, informatorów i szpiegów. Bystry Taylor szybko wykorzystał swoich serdecznych przyjaciół, by pomogli mu zacząć karierę szantażysty i złodzieja. Utrzymywał kontakty w policji – będąc informatorem, więcej niż jeden raz – miał przyjaciół wśród dziennikarzy.

Wraz z tym jak wpływy Taylora rozszerzały się, zerwał on wszelkie bezpośrednie kontakty przestępcze, cały czas władając gwałtownie rozwijającym się kryminalnym mini imperium. Parada, jaką pociąga za sobą bogactwo podobała mu się i Taylor prędko stał się stałym gościem w kręgach elity Melbourne. Odzwierciedleniem jego rosnącego bogactwa były modne, wspaniale skrojone stroje i laseczka o srebrnej rączce. Taylor stał się teraz bezwzględnym szefem świata przestępczego, kontrolującym nielegalny hazard kasyn Mel-

bourne, przemyt alkoholu i jego sprzedaż oraz wiele, wiele więcej. Jego reputacja została dodatkowo podbudowana przez prasę i właśnie to zwróciło na niego uwagę Red Meg. Brujaha potrzebowała swojego agenta, którego mogła wystawić przeciwko Lyttonowi, a w tym niskim szefie przestępców upatrzyła sobie idealnego kandydata. Taylor nie miał jednak zamiaru skakać wokół kogoś. Jako mężczyzna, który sam doszedł do wszystkiego nie zamierzał odpowiadać przed kimkolwiek. Red Meg Zjednoczyła Taylora po tym, jak został on poważnie zraniony, podczas strzelaniny, która wybuchła między rywalizującym z nim gangsterem z Sydney, Snowy Cutmore w 1927 roku. W podziękowaniu, Taylor zaatakował swoją Matkę i zabił ją.

Po Zjednoczeniu, Taylor zaczął torować sobie drogę do władzy w Rodzinie. Posługując się tymi samymi umiejętnościami, które zapewniły mu władzę w świecie kryminalnym śmiertelników, Taylor dążył do osiągnięcia władzy, z którą reszta Rodziny będzie musiała się liczyć. W 1983 r. wykonał swój ruch, zabijając Księcia Montague i ogłaszając się nowym księciem Melbourne.

Rządy Taylora są silne i brutalne, kiedy zachodzi taka potrzeba, ale jest on też na tyle rozsądny, by zapewnić swoim podwładnym wystarczająco dużo swobody, aby nie czuli się zagrożeni z jego strony. Rządzi siłą i nie toleruje żadnej opozycji. Podobnie do wielu Brujahów, jest on nastawiony przeciwko wszelkim autorytetom, ale teraz kiedy to on ma przewagę, nie ma żadnych skrupułów w wykorzystywaniu własnego autorytetu do niszczenia wszelkiej opozycji. Doceniając wartość wierności, pozwolił kilku swoim Brujahom Zjednoczyć potomstwo, by jeszcze lepiej mu służyli. Chociaż według tego, co mówi, przejmuje się swoim klanem, Taylor prawie w ogóle nie dba o losy Brujahów, na co najlepszym dowodem jest to, że tłumi zbrojnie wszelkich anarchistów, krytykujących jego władzę.

Wygląd: Cwaniaczek Taylor ma około 160 centymetrów wzrostu i jest solidnej budowy. Czarne, lekko falujące włosy nosi odgarnięte z wysokiego czoła. Jego głęboko osadzone oczy są przepełnione zwierzęcym sprytem. Taylor ubiera się ekstrawagancko, gdyż często patronuje najlepszym krawcom Melbourne. Rzadko kiedy się uśmiecha, a kiedy już to robi, grymas twarzy jest służalczy i odpychający.

Kreacja bohatera: Ponieważ lubisz myśleć o sobie jak o przeciętnym facecie, któremu się powiodło, generalnie traktujesz wszystkich jak równych sobie, chociaż twoja wrodzona arogancja zawsze wychodzi na wierzch. Niewielkich rozmiarów punk z zamiłowaniem do dowartościowywania się. Jesteś brutalnym rzezimieszkiem, niehonorowym wyzyskiwaczem i egocentrykiem – a są to jedynie dobre cechy twojego charakteru. Nie masz czasu na współzawodnictwo.

Klan: Brujahowie
Natura: Brutal
Postawa: Twórca
Generacja: 7
Rok Zjednoczenia: 1927
Wiek Pozorny: 39
Atrybuty Fizyczne: Siła 6, Zręczność 3, Odporność 5
Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 7, Wygląd 2
Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 3, Refleks 5
Talenty: Czujność 3, Walka Wręcz 2, Uniki 4, Zastraszanie 4, Autorytet 4, Instynkt Uliczny 4, Spryt 5
Umiejętności: Strzelectwo 4, Szermierka 4, Skradanie się 3, Sztuka Przetrwania 4
Wiedza: Finanse 3, Prawo 3, Polityka 4
Dyscypliny: Nadwrażliwość 4, Akceleracja 4, Dominacja 2, Potencja 5, Prezencja 4
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 5, Znajomości 5, Wpływy 5, Mienie 4
Cechy Charakteru: Sumienie 1, Samokontrola 3, Odwaga 3
Człowieczeństwo: 2
Siła Woli: 8

Podziękowania od Autora

Specjalne podziękowania od Richarda Watts'a dla Loki za sugestię wprowadzenia Sydney pod rządami Setytów i dla Marion za pomysł na Cwaniaczka.

Świat Mroku™

Druga Edycja

Czy ośmielisz się podróżować po tajemniczych zakątkach **Świata Mroku**? Podróżować do tych zakazanych miejsc, gdzie nawet wampiry boją się chadzać. Stąpać po eleganckich salonach europejskiej starszyzny i wędrować w mrokach Czarnego Kontynentu. Zagubić się w Zakazanym Mieście Pekinu i doświadczyć tego, co kryje się w wodach Amazonki. **Świat Mroku: Druga Edycja** uaktualnia wcześniej wydane informacje i opisuje wszelkie nowe szczegóły dotyczące lokalizacji gier narracyjnych.

Świat Mroku: Druga Edycja zawiera:

- Informacje dotyczące prawie całego świata.
- Szczegóły dotyczące wcześniej nie opisywanych regionów, łącznie z Afryką i Chinami.
- Informacje dotyczące miast ważnych dla wampirów, łącznie z Nowym Jorkiem, Rio i Sydney.

WHITE WOLF GAME STUDIO
735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

WORLD OF DARKNESS™

ISA

ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22,
00-961 Warszawa

ISBN 83-87376-27-2